Club Nintendo

Numero 2 - 1993

Prince of Persia

Tutti i punteggi, tutte le vostre lettere, tutte le novita' Nintendo

FAI LA TUA SCELTA!

FRA LE CASSETTE ATTUALMENTE DISPONIBILI PER SUPER NINTENDO 16 BIT, CONTROL DECK 8 BIT, ACTION SET E GAME BOY.

SUPER NINTENDO 16 BIT

CARTOON

Tiny Toon
Road Runner
Krusty's Super Fun House Simpson
Turtles IV

SPORT

W.L. Basketball
Super Wrestlemania
Super Soccer
Super Tennis

AVVENTURA

Prince of Persia
Super Castlevania 4
Zelda III
Super Ghouls'n Ghosts
Pilotwings

STRATEGIA

Lemmings
Sim City

SPARATUTTO

U.N.Squadron
Super Probotector
Super R-Type

AZIONE

Final Fight
Super Mario Kart
Street Fighter
F-Zero

CONTROL DECK 8 BIT

CARTOON

Tom & Jerry
Tiny Toon
Chip'n Dale Rescue Rangers
Duck Tales
Turtles II The Arcade Game
The Flinstones

SPORT

Rad Racers
World Cup
Tecmo World Wrestling
World Champ

AVVENTURA

Super Mario Bros.3
Boulder Dash
Gremlins 2
The Hunt For Red October
Ufouria
Maniac Mansion
Crackout
Iron Sword
Super Mario Bros. 2
Little Nemo Dream Master
Super Mario Bros.
The Legend of Zelda

STRATEGIA

Kabuki Quantum Fighter
North & South

SPARATUTTO

Megaman III
Top Gun II

AZIONE

Double Dragon III
Galaxi 5000
Street Gangs
Blue Shadow
Roller Games
Jackie Chan's Action Kung Fu
Isolated Warrior
Operation Wolf
Mission Impossible

ROMPICAPO

Yoshi's Cookie
Mario & Yoshi
Lolo III
Dr. Mario

GAME BOY

CARTOON

Little Marmaid - La Sirenetta
Mickey Mouse
Bugs Bunny Crazy Castle
Tiny Toon
Turtles II
Duck Tales
Snoopy's Magic Show

SPORT

Track & Field
World Cup
F1 Race + *adattatore per 4 giocatori*

AVVENTURA

Mystic Quest
Super Mario Land 2
Boulder Dash
Castelian
Super Mario Land
Bubble Ghost
Dragon's Lair

SPARATUTTO

Megaman
Choplifter II
Burai Fighter
Fortified Zone
Probotector

AZIONE

Kung Fu Master
Mercenary Force
Spiderman
Elevator Action
Shadow Warriors

ROMPICAPO

Yoshi's Cookie
Mario & Yoshi
Dr. Mario
Burger Time

SOMMARIO

Hallo Boys and Girls

Spalmatevi di olio e di creme protettive prima di stendervi al sole nel mitico Club Nintendo per un'estate dal divertimento infinito!
Anche **Tommy e Jerry** sono con noi, cioè c'erano fino a qualche minuto fa.... per ritrovarli è sufficiente spostarsi a a pagina 22 e 23 dove continuano a inseguirsi nel **Nes** a velocità supersoniche , un gioco stupendo da godersi tra urla di incitamento . E se i cartoons sono la vostra passione niente di meglio che farne una vera abbuffata vacanziera, senza compiti nell'intervallo, con altri due grandi inseguitori : lo **Struzzo Beep Beep** e il **Wile Coyote**...deserto, crateri, voragini, cactus, nel **Road Runner** dello **Super Nes**.
Mentre, stesi al sole, potrete stracciare qualche record con il **Game Boy** e una cartuccia niente male, **Duck Tales** in cento avventure!
Siete invece delle anime romantiche? Troverete gran soddisfazione nel poter aiutare i piccoli **Lemmings** da sicura rovina.
O preferite un gioco di ruolo assai tenebroso? Attaccatevi allora al **Super Castlevania**, ancora **Super Nes**, e aiutate l'impavido Simon Quest , mitico eroe Nintendo, a sconfiggere Dracula.
Per i lettori più tenaci a pagina 10 e 11 la seconda parte di **Zelda 3**.
Infine Tips end Tricks .Dettagliati, stupendi, sempre attesi e ben arrivati. Sicuramente vi consentiranno di finire qualche gioco dando un pò di sollievo alle vostre stanche dita.
E **Super Mario**?
No..... non allagatemi i tubi ragazzi, chiudete pure i rubinetti delle lacrime perchè io ci sono e, dalle mie meritate vacanze in "the beach", vi mando un Saluto Poster esclusivo e vi ripeto ancora il mitico numero salvanintendoingrippati.
Io ci sono sempre, da SuperDirettore responsabilissimo quale sono, **Super Mario**, l'idraulico più richiesto del mondo!

Nintendo saluti a tutti i soci aspettando le vostre cartoline delle vacanze!!

SUPER NINTENDO 16 BIT

CONTROL DECK 8 BIT

GAME BOY

TIPS AND TRICKS

RUBRICHE

Presidente: Super Mario Direttore: Pino Marchi Responsabile Editrice in Italia: Linea Gig S.p.a. su autorizzazione John Fletcher, Editor in chief Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co, Ltd. Stampa: Catalyst Publishing, England. Direzione e Segreteria Linea Gig CLUB NINTENDO Via Volturno 3/12 50019 Osmannoro Firenze.

CASTLEVANIA IV

E' UNA NOTTE DI LUNA PIENA...

Mentre i lupi ululano e la pioggia cade fitta, una figura solitaria si avvicina ai cancelli di ferro di Castlevania. Simon Belmont, in passato, è già stato qui. E' abbastanza pazzo per poter credere di aver sconfitto il male dentro il castello. Ancora una volta Dracula è resuscitato dal fondo degli inferi per terrorizzare la Transilvania e Simon dovrà entrare nel castello del Conte per distruggerlo ancora una volta.

CON LO STILE DI UN COLPO DI FRUSTA...

Simon usa una frusta per difendersi. Raccogliendo alcuni power-ups, può aumentare la potenza della sua frusta per uccidere i mostri in maniera più efficace. Questi power-up possono essere trovati sotto le candele subito dopo aver cominciato la tua avventura e stai attento a prenderli tutti!

Un' altra capacità della frusta è quella di arrotolarsi attraverso anelli d' oro per saltare pericolosi burroni e fossati. Questo diverrà particolarmente utile più avanti nel gioco ma è una tecnica su cui allenarti appena ne hai l'opportunità.

Inoltre ci sono molti oggetti che possono aiutare Simon a svolgere il suo compito. L'orologio serve per fermare il tempo momentaneamente, l'acqua benedetta scaccia le bestie e una speciale pozione ti rende invisibile ed invincibile! Ed ancora una volta tutti questi oggetti possono essere scoperti quando colpisci alcune candele.

SOPRAVVIVERE IN CASTLEVANIA IV

Questa non è un avventura per fanfaroni o avventati: un'accurata pianificazione così come riflessi od accuratezza sono parte del successo. Questi suggerimenti ti aiuteranno a sconfiggere i numerosi guardiani - il resto te lo lasciamo scoprire!

LIVELLO 1
LO SCHELETRO CAVALCANTE

Inginocchiati alla tua sinistra e getta l'acqua benedetta verso lo scheletro mentre usi continuamente la tua frusta. Quando scende da cavallo, avvicinati a questo mostro continuando a frustare.

LIVELLO 2
MEDUSA

Inginocchiati di nuovo ed usa la frusta e non avrai alcun problema con Medusa ed i suoi serpenti.

LIVELLO 3
IL DRAGO

Comincia dall' angolo destro in alto, poi, quando il drago si avvicina, inginocchiati ed usa la frusta. Sei hai problemi a raggiungere le teste del drago o non hai un' arma speciale per rafforzare il tuo attacco, salta giù al piano inferiore e fai partire il tuo attacco da là.

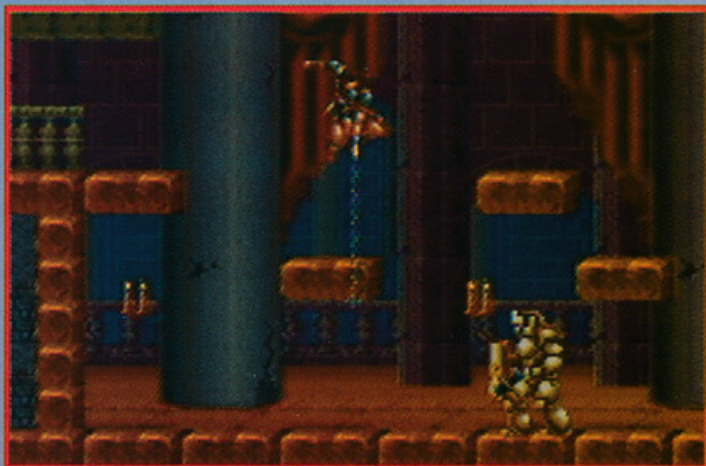
2 teste non sono meglio di 1.

LIVELLO 4
L'UOMO DI PIETRA

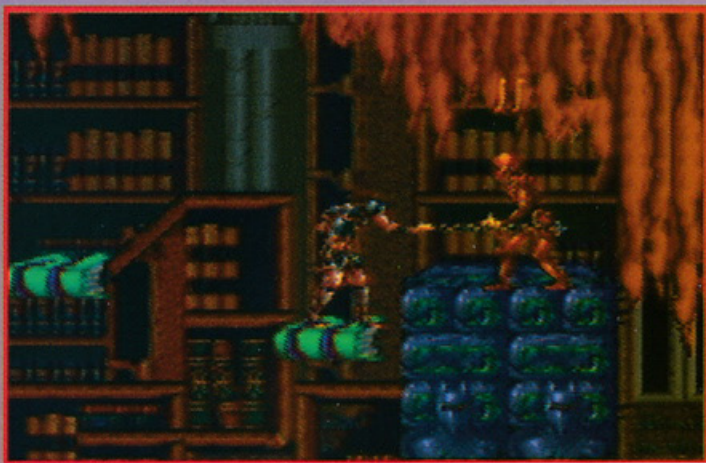
Per uccidere l'uomo di pietra, attaccalo dalla parte sinistra, usando ambedue le tue fruste e l' ascia, se la possiedi. Stai bene attento alle rocce che cadono da sopra: quando iniziano a cadere interrompi il tuo attacco per qualche secondo ed evita le pietre, poi attacca di nuovo.

Sconfiggi lo scheletro prima di andare verso l' vorlo di pietrra

LIVELLO 6
SIR GRAKUL

Per distruggere questo cavaliere, dovrai evitare semplicemente i suoi proiettili mortali e poi attaccarlo con la tua frusta o con qualsiasi altra arma speciale a tua disposizione.

Lotta fino all'ultimo

LIVELLO 7
PAULA ABGHOUL & FRED ASCARE

Usa le piattaforme che ti circondano per balzare sopra questi demoni quando vengono verso di te e colpiscili con quante più frustate potrai ripetendo l'attacco per annientarli.

Un passo sbagliato e la discesa sarà lunga.

PRINCE OF PERSIA

Questa volta il Principe della Persia con le sue ricchezze, saggezza e sudditi fedeli, è davvero nei guai! Prova ad immaginare... Il principe sta tranquillamente passeggiando nei giardini del palazzo reale con la principessa quando, all' improvviso, arrivano i predatori. La principessa viene fatta prigioniera e rinchiusa nella torre del palazzo ed il principe è imprigionato nei sotterranei; ma non per molto, la sua abilità gli permetterà di evadere!

Questa è un' avventura che mette alla prova la forza di qualsiasi eroe richiedendo, inoltre, abilità ed intelligenza. Il Principe, sotto la tua guida, dovrà superare un complicato labirinto di cunicoli, se proprio ci tiene a rivedere il sole! Questi tunnel sotterranei sono pieni di pericoli: pavimenti che possono crollare, lancie mortali, pronte ad impalarti, lame di spade, affilate come rasoi, e ci fermiamo qui per non spaventarti troppo!

Correre e saltare: cose importanti da imparare!

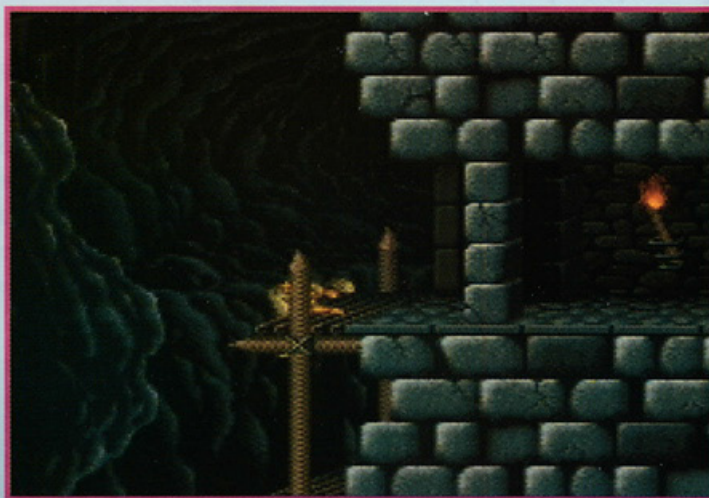
Ci sono modi "duri" di camminare.

Durante la tua avventura troverai molte guardie, con in pugno le loro lucenti scimitarre, pronte a trafiggerti il cuore da parte a parte. E allora, non c' è via di scampo: respira profondamente e preparati a combattere per la tua pelle!

Ciascun livello corrisponde ad una situazione che dovrai risolvere usando un mix di abilità, giudizio e strategia. Ricordati, hai il completo controllo del principe e dovrai guidarlo con sicurezza attraverso tutti i livelli. Detto così sembra semplice, ma comincia la tua avventura...! Il tuo percorso è pieno di pericoli che assumono differenti forme; spesso, troverai la tua strada bloccata da una saracinesca.Per aprire ogni saracinesca dovrai cercare, scoprire ed usare una leva, che ti permetterà di esplorare tutto il livello.

Trova i diversi modi di aprire le inferriate.

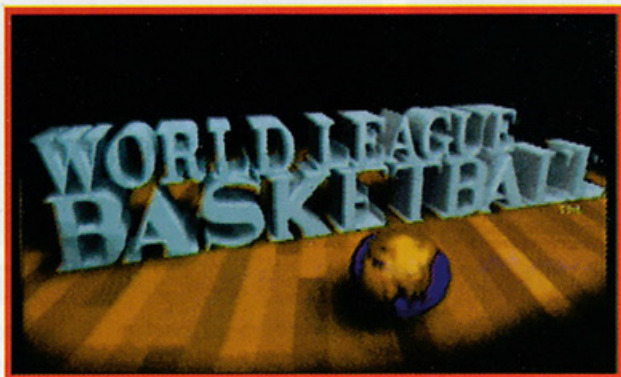
Prince of Persia è un gioco stupendo, originale, divertente con una grafica eccezionale e controllo totale, ma sopratutto, con quell' aspetto di mistero che farà lavorare la tua mente così come le tue dita. Ed allora, azione, strategia e naturalmente il doppio del divertimento.

Tu devi giudicare che i tuoi salti siano giusti.

Devi imparare subito a salire e scendere i muri.

CONTROLLO COMPLETO

Uno dei più importanti e divertenti aspetti di questo video game (Prince Of Persia) è una completa gamma di comandi. Il principe può fare moltissime mosse che saranno veramente indispensabili durante la tua avventura: puoi saltare, aggrapparti a qualsiasi sporgenza, scalare muri, acquattarti e camminare a carponi se necessario! Tutto questo ti permette di fare movimenti precisi su un terreno difficile e pericoloso.

VIDEO VIEW

Se sei veramente curioso di sapere come i programmatori sono riusciti ad animare il nostro eroe così realisticamente, be', te lo possiamo svelare! Per creare il realismo nel movimento, hanno videoregistrato un soggetto che corre, salta, si acquatta ecc. e poi digitalizzato i risultati. Il personaggio così creato è stato successivamente sovrapposto sullo schermo ed è stato creato questo nuovo eccezionale gioco!

WORLD LE

Allacciati le scarpe, scendi in campo e preparati a schiacciare sotto canestro per guadagnarti la gloria nelle più prestigiose e dure partite del campionato del mondo di basketball!

CONFRONTATI CONTRO I PIU' GRANDI CAMPIONI DEL MONDO

Prima di scendere in campo devi decidere la tua opzione di gioco nel World Basket League: puoi giocare contro un tuo amico, contro il computer od ancora meglio in un intera stagione di campionato per vedere i tuoi progressi.
Tutti conoscono le regole del pallacanestro, cioè segnare più dei tuoi avversari, ma assicurarsi la vittoria è tutt' altro che una cosa semplice. Dovrai allenarti per imparare i passi, i tiri da tre punti, le schiacciate e le marcature degli avversari così come la messa a punto delle tecniche difensive e di attacco disponibili sui vari manuali di gioco. L'incontro si svolge in quattro tempi di uguale durata, ma per tua fortuna puoi sempre chiedere una sospensione se le cose si mettono male!

2 Punti.

Scegli la tua divisione e la squadra con la quale vuoi giocare.

TEMPI E REGOLE

Per arrivare primo nel campionato del mondo potrai sfidare squadre degli Stati Uniti o dell' America del Sud. Ma se il gioco delle squadre americane non è il tuo favorito e preferisci un gioco più europeo o asiatico puoi sempre scegliere la tua formazione tra tutte le nazioni dell' Europa, e per la prima volta in un video game, persino tra le squadre che hanno formato recentemente il CIS.

Come in tutti gli altri sport ci sono regole che devi rispettare ed anche se non le conosci, il gioco è facilmente comprensibile. Fin dai primi fischi dell' arbitro ti troverai subito ad affrontare i vari tipi di falli, come quello per aver trattenuto la palla per più dei trenta secondi necessari per tirare al canestro. Imparerai subito a fare i tiri da tre punti come se tu fossi un vero e proprio giocatore professionista.

AGUE BASKETBALL

UN CAMPIONATO

La principale caratteristica di questo nuovo entusiasmante video game non è solo quella di avere una vastissima gamma di squadre, ma soprattutto quella di essere veramente innovativo. Infatti, è stata abbandonata la tradizionale impostazione grafica basata su giocatori visti dall' alto tutti della stessa misura, sostituendola con una prospettiva analoga a quella ripresa da una telecamera posta alla stessa altezza dei giocatori che si muove velocemente, come se tu stessi palleggiando e driblando in campo. Questo gioco fa un uso eccellente del modo super 7, uno dei punti di forza del Supernintendo. Ciò significa che, a volte, con questo video game avrai effetti tanto realistici che ti troverai a guardare indietro con la coda dell' occhio per controllare che non vi sia un giocatore che ti attacca alle spalle!

INFO

TITOLO WORLD LEAGUE BASKETBALL
CASA NINTENDO
CONSOLE SUPERNINTENDO
TIPO SPORT
GIOCATORI 2

STATISTICHE E SQUADRE

Tutti gli sport americani sono caratterizzati da statistiche e classifiche e, naturalmente, World League basketball non è un eccezione. Ciascuna squadra ha difensori ed attaccanti con statistiche relative alle performance di ciascun giocatore, con le sue qualità e punti deboli. Questo per renderti conto degli uomini che compongono la tua squadra in modo da poter pianificare la tua formazione e la tattiche di gioco nel miglior modo possibile.

London Royals

Final Stats

	#	Name	Pts	Reb	PF	Status
C	55	Rogers	8	3	1	Fresh
F	45	James	6	0	1	Fresh
G	22	Watney	8	2	1	Fresh
F	36	Needham	16	1	4	Fresh
F	34	Pyms	6	1	2	Tired
G	11	Smythe	10	2	1	Fresh
F	41	Brown	0	0	0	Fresh
C	55	Thomas	0	0	0	Fresh
F	43	Markham	7	2	0	Tired
G	14	Winston	2	1	0	Fresh
C	51	Winfield	2	0	0	Hot
G	21	Withers	8	2	3	Fresh

ZELDA III PART TWO

Benvenuti alla seconda parte della guida di Zelda. In questa parte non ti diremo solo dove potrai trovare i più importanti oggetti nel "Dark World", ma anche come penetrare e dove trovare i palazzi più importanti in questo oscuro e malvagio mondo.

GLI OGGETTI

HOOK SHOT

L' hook shot viene usato praticamente come un uncino per aiutare Link a saltare larghi baratri, o dirupi. Per trovare l'hookshot dovrai cercare Watergate, la prigione sommersa, e trovare una grande cassa contenente questo oggetto.

Usa l' Hook shot per riusgire ad attraversare i di rupi.

IL GUANTO DEI TITANI

Questo potente oggetto è un guanto che permette di avere il doppio della forza rispetto al Power Glove e sollevare cose anche molto più pesanti. Per trovare il guanto dei Titani dovrai scovare una grande cassa nella secondo sotterraneo del palazzo del Teschio.

Con il guanto dei titani puoi sollevare oggetti prima troppo pesanti.

IL LANCIAFIAMME

Con il lanciafiamme Link può colpire i nemici ed accendere torce. Per scovare questo importante oggetto dovrai avventurarti nel palazzo del Teschio.

Nel palazzo di ghiaccio, se aurai il bastone di ghiaccio, pochi nettig' saranno in grado di ostacolarti.

LA MINIERA DI SOMARA

Dalla miniera di Somara si estraggono blocchi di uno speciale minerale che ti possono essere di aiuto come armi o come oggetti in altre fasi della tua avventura. La Misery Mire è il luogo dove sono nascosti questi importanti oggetti.

La canna può creare blocchi che ti potranno aiutare ò lungo il percorso.

I PALAZZI

Il Dark World è quasi esattamente lo stesso del Light World con la sola differenza che vi si trovano nuove segrete e nuovi nemici da affrontare. In alcuni luoghi dovrai passare dal Light World se vorrai entrare in altri palazzi.

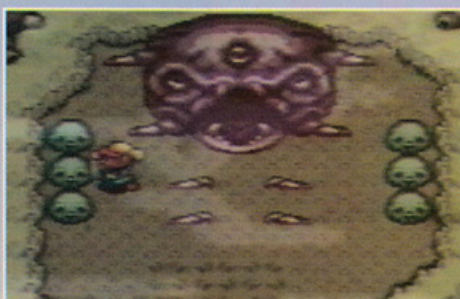
GLI OSCURI SOTTERRANEI

Si può entrare in questo palazzo attraverso il labirinto che lo circonda per scoprire Kiki, la scimmia. Se pagherai Kiki ti aprirà le porte dei sotterranei che sono nello stesso luogo dove si trova il palazzo dell' Est nel Light World.

IL PALAZZO DELLE SABBIE MOBILI

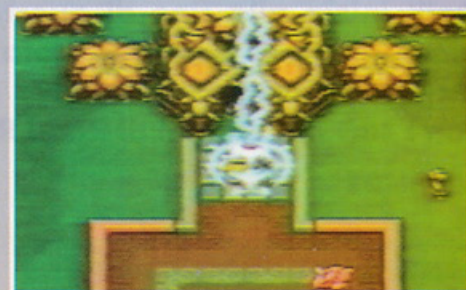
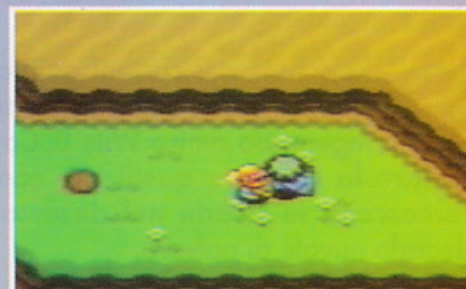
Per entrare nel cancello di questo palazzo devi andare nel Light World e tirare la giusta leva nella grande palude, e ritornare nel Dark World per avere accesso al palazzo delle sabbie mobili.

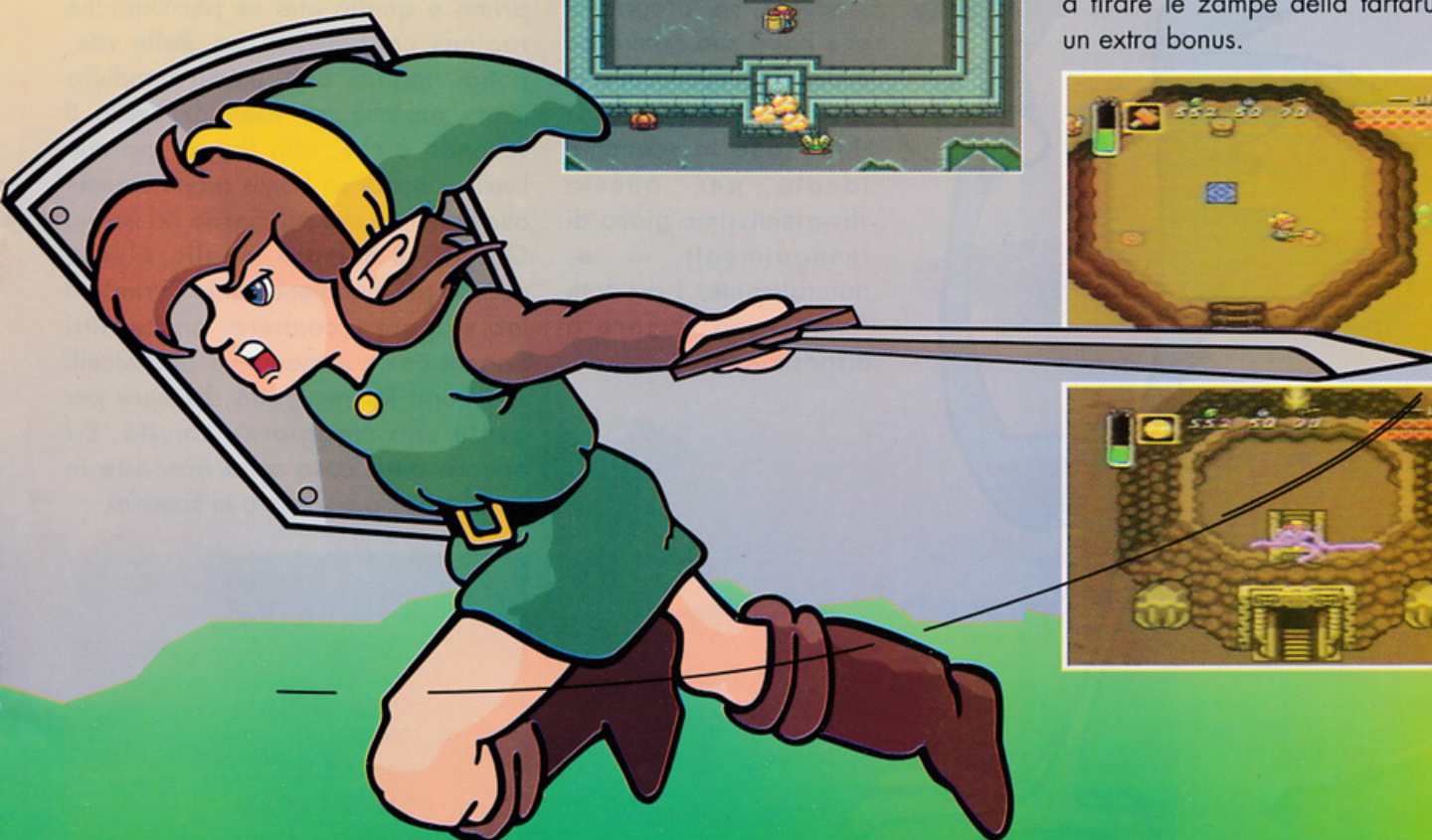
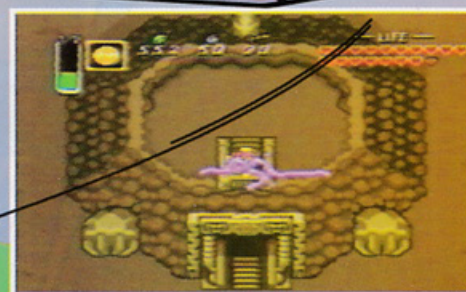
IL PALAZZO DEL TESCHIO

Dove hai trovato l'entrata al Master Sword nel bosco perso nel Light World, là troverai il cancello per il palazzo del Teschio nel Dark World. Per entrare devi usare il lanciafiamme per bruciare le ossa che bloccano l'entrata.

IL PALAZZO DI GHIACCIO

Quello che era chiamato il lago Hylia nel Light World è diventato il palazzo di ghiaccio. Per arrivare all' entrata del palazzo di ghiaccio devi passare dall' isola nel mezzo del lago Hylia.

LA PALUDE DELLA MISERIA

Per superare l'enorme pietra che blocca l'accesso al palazzo della palude dovresti ritornare al Light World. Di fronte al palazzo del deserto solleva la pietra in fondo a sinistra per passare all' entrata della palude.

LA PIETRA DELLA TARTARUGA

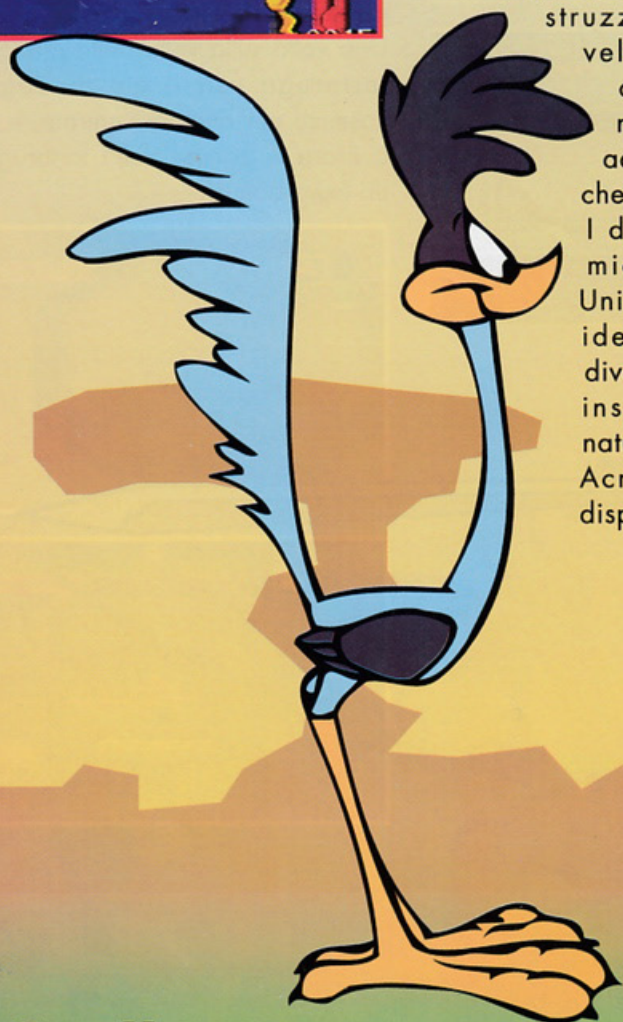
Devi scalare fino all' angolo alla tua destra della tua mappa per poter trovare questa pietra a forma di tartaruga. Per arrivare dentro la pietra devi essere nello stesso posto nel Light World e colpire le punte in senso antiorario.
Una volta sulla vetta della pietra della tartaruga usa il tuo medaglione cosmico per rivelare l'entrata, e prova a tirare le zampe della tartaruga per un extra bonus.

ROAD RUNNER

BEEP BEEP!

Okey, fans dei cartoni animati, divertitevi con questo nuovo videogame! Per il nostro ingegnoso amico Wile E. Coyote è il momento di dare la caccia a quelli che come Road Runner, percorrono le strade nel deserto a folle velocità alzando nuvole di polvere.

Dall' inizio alla fine di questo elettrizzante gioco pieno di azione è stata utilizzata una incredibile grafica che unisce il divertimento con i cartoni animati di Road Runner.

Lo sfortunato Wile E. Coyote non si arrenderà mai! E' sempre convinto di catturare quel Road Runner per la sua cena e come al solito progetta alcuni incredibili ed ingegnosi marchingegni per metter le mani sopra questo irraggiungibile struzzo. Ma questo velocissimo uccello, come al solito, non ne vuole sapere, ed, adesso, sei proprio tu che hai il suo controllo. I desolati Canyon del mid-west degli Stati Uniti sono lo scenario ideale per questo divertentissimo gioco di inseguimenti, e, naturalmente, i prodotti Acme sono sempre a disposizione!

Dalla tua parte avrai velocità ed astuzia ed il grande vantaggio di saltare da un orlo di un precipizio ad un altro. L' obiettivo è quello di accompagnare Road Runner attraverso ciascun livello, evitando le insidie di Wile E. Coyote e raggiungere la fine tutto di un pezzo. Per la strada ci sono delle bandiere che possono venire issate, semplicemente toccandole. Questa operazione ha due importanti scopi. Il primo è quello che se per qualche ragione consumerai una delle vite, potrai ripartire dall' ultima bandiera issata, anzichè dall' inizio del livello. Il secondo è che, alla fine di ciascun livello, otterrai un bonus proporzionale alle bandiere che sei riuscito ad issare. Quindi, è sempre meglio alzare quante più bandiere puoi. Durante il tuo viaggio incontrerai anche altri oggetti come il mangime per uccelli che Road Runner potrà divorare per avere una maggiore velocità. Ed ancora altre cose sono nascoste in ciascun livello e spetta a te trovarle!

INFO

Titolo	Road Runner
Casa	Sunsoft
Console	Supernintendo
Tipo	Azione
Livelli	5
Giocatori	1

LOONEY LEVELS

Ci sono oltre 20 livelli in questo gioco ed uno o due di questi sono nascosti.Dovrai cercarli dappertutto; non sarà una cosa facile, Ma non ti preoccupare i livelli sono lì. Naturalmente per ciascun livello avrai alle calcagna Wile E., ogni volta con differenti pericolose trappole.

IPrincipali cinque livelli sono: Zippity Splat, Rock N' Rivet, Train Runaway, Hopalong Casualty e Quantum Beep. Sono tutti pronti per farti divertire facendo correre ed impazzire quel coyote. Ma stai attento, non si sa mai!

COLLINE, VALLI O CANYON

Questa corsa all' inseguimento ti porterà sopra e attraverso stretti sentieri mozzafiato. E' un problema di velocità, abilità e coraggio mentre cerchi di evitare le trappole di Wile E. Coyote.

ZIPPITY SPLAT!

Non c' è nessun modo per facilitare il tuo compito; devi buttarti anima e corpo nel gioco. La tua strada è indicata da utilissimi segnali, che ti daranno informazioni dei pericoli che troverai lungo la tua avventura, e ti guiderranno mentre percorri le larghe strade desertiche.

Ricordati di alzare quante pi˘ bandiere potrai per avere i bonus e, soprattutto, di beccare tutto il mangime lungo la strada per avere extra - velocità.

Comincerai la tua avventura lungo l' autostrada, dove ci sono dei lavori in corso. Wile E. correrà in lungo ed in largo per la strada con un forcone! Usa le piattaforme superiori per tenerti al di fuori del suo raggio d' azione, cercando bandiere ed altri oggetti. Piano piano, dovrai spostarti alla destra dell' autostrada, dove dovrai attraversare un ponte pericolante. Corri sopra il ponte o precipiterai e, se ce la farai, vedrai la "nuvoletta" del nostro Wile E in fondo al precipizio.

FERMATI SOLO PER...

Alcuni utilissimi oggetti che ti saranno d' aiuto lungo questo emozionante avventura, sono sparsi all' interno di ciascun livello.

Le facce di Road Runner ti daranno 1 punto, così come i bonus da 500 punti; una buona base per fare il tuo record! L' orologio blocca il tempo, ma solo per pochi istanti mentre, con lo scudo, sei invincibile, ma ancora una volta solo per pochi secondi.

Appena il paracadute arriverà a terra, beccalo e qualcuno degli oggetti appena detti potranno venire alla luce.

Dopo una veloce guarigione Wile E. è alla guida di uno schiacciasassi nella zona delle colline. Non percorrere la strada ma stai sulle piattaforme ai lati, seguendo le indicazioni per trovare la tua strada nella confusione più assoluta. Puoi saltare verso l' alto, prendendo velocità sulle salite e, quindi, spingerti verso livelli più alti.Maggiore sarà il mangime che mangerai, tanto più potrai correre ad alta velocità.

Nell' ultima area, Zippity Splat, E. Wile si travestirè da pipistrello con delle grandi ali per poter volare. L' area è molto pericolosa con una certa abbondanza di piccole piattaforme che dovrai usare come punti di appoggio per poter arrivare al checkpoint. Tieniti lontano dal nostro coyote svolazzante!

Il checkpoint è sulla destra ma il divertimento non finisce lì, dato che Wile E. sta pilotando una mongolfiera sganciando bombe. Le bombe sono dei veri e propri aereoplani che possono volare ed inseguirti per raggiungerti. Il metodo per evitarle, è quello di aspettare fermo fino all' ultimo istante e poi, scansarsi di colpo. Segui ancora i segnali fino al prossimo checkpoint. Quando lo raggiungerai avrai sconfitto E. Wile, ma non per molto!

Alta quanta piu bandiere puoi per reccogliere bonus.

Attenzione: ecco Wile E. ed alcuni dei suoi trucchetti.

SUGGERIMENTI

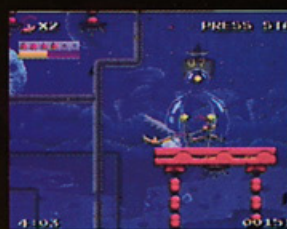
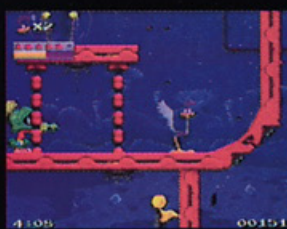
Quando stai scendendo da una collina, vai piano per evitare la possibilità di incontrare nemici.

Alza tutte le bandiere dato che ti daranno bonus e potrai ritornare, nel caso tu perda una vita, all' ultima bandiera issata.

Cerca di capire dove si trova Wile E. e di sfuggire a lui ed alle sue temibili armi.

Raccogli la maggiore quantità possibile di mangime per uccelli e usa il tuo "turbo" con attenzione.

LE REGOLE DI ROAD RUNNER

Questo video games, tratto dai cartoni animati, è uno tra i giochi più duri con una grande varietà di livelli. Fai "Beep Beep" quanto vuoi; ma quanto a lungo puoi restare sulla strada?

TINY TOONS

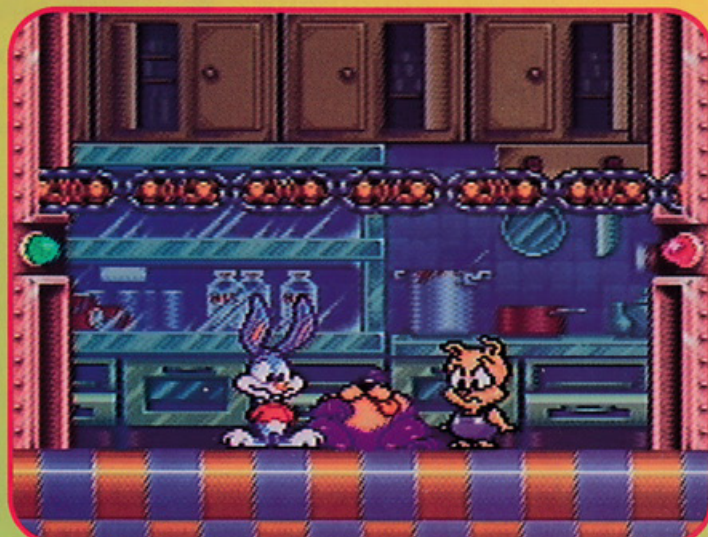
Ecco, è finalmente arrivato Buster sul tuo SUPER NINTENDO ,portando con se tutti i suoi pazzi e divertenti amici Tiny Toons! Dovrai accompagnare Buster ed i suoi buffi amici attraverso un incredibile varietà di livelli nel loro tentativo di divertirsi e fermare Montana Max che vuole rovinare la loro allegria .

Ricordati che il mondo dei Tiny Toons non è un mondo qualsiasi: ci sono alcuni livelli veramente fantastici e fuori dal normale che potrai visitare lungo il tuo viaggio in questo stravagante mondo.

INFO

Titolo	Tiny Toons
Casa	Sunsoft
Console	Supernintendo
Tipo	Azione/ Avventura
Livelli	6
Giocatori	1

LEVEL ONE
ACME LOONIVERSITY

In questo livello Buster deve correre velocemente attraverso la sua scuola o farà tardi per la sua lezione. Dall' inizio, nella hall principale, deve attarversare molti pericolosi corridoi, una biblioteca infestata dai topi e persino un bar pieno di granchi prima di raggiungere la cucina per fermare Dizzy Devil che vuole mangiare tutto il cibo nel Looniversity.

Dai da mangiare a Taz finché cada addormentato! L'unico problema e che si é giá mangiato tutto quello che c'era in cucìna!

LIVELLO 1

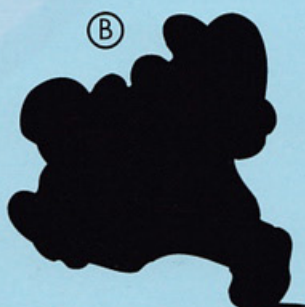
Per ricevere un container cuore extra sali in cima alle scale, colp
scenderai sotto le scale. La' troverai una carota d'oro e una d'argento

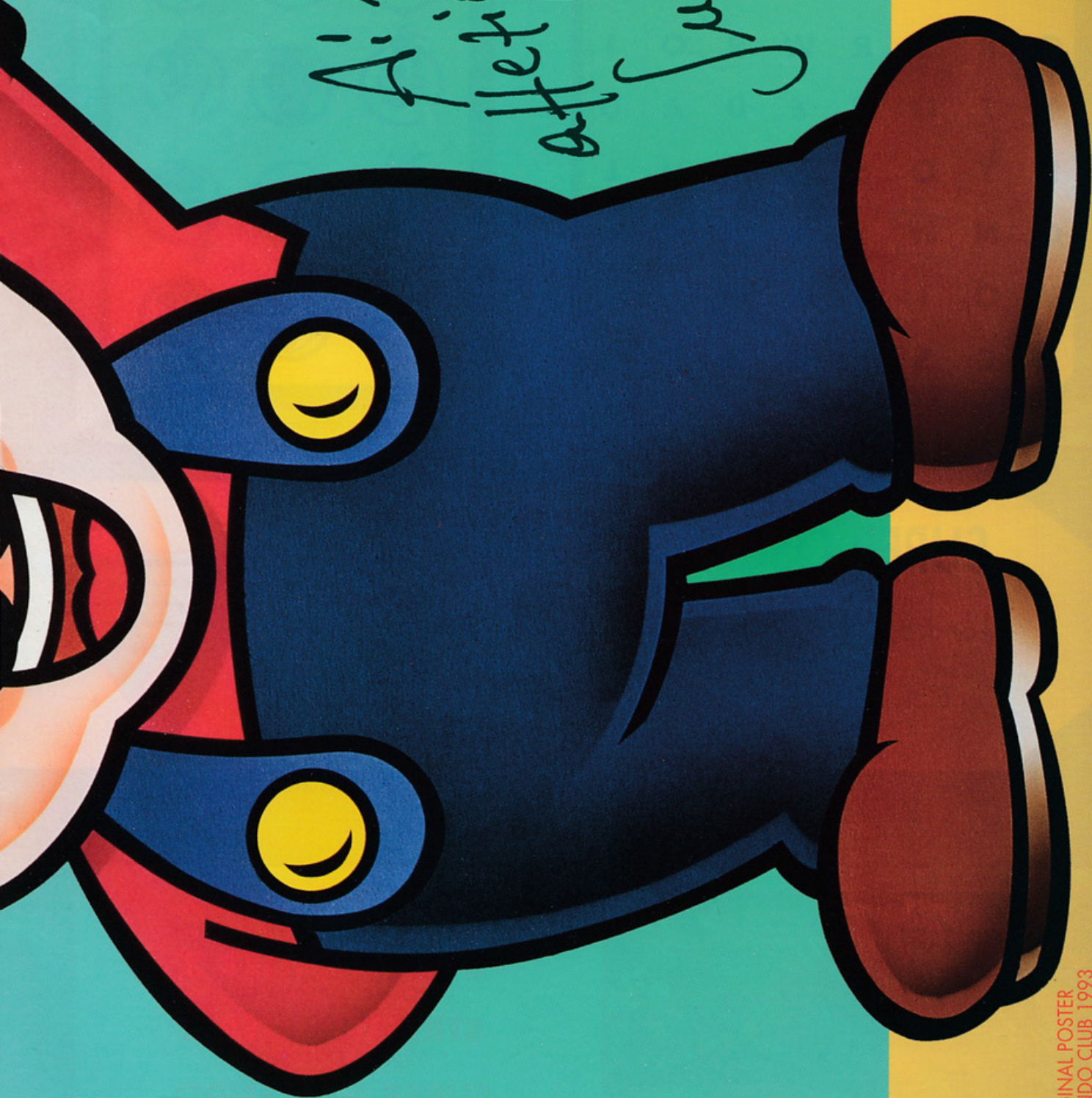
CON IL POSTER DI SUPER MARIO !!

Tutto il meglio delle vacanze Nintendo

In foto i personaggi del rivoluzionario STAR WING, il gioco Nintendo in uscita a giugno.

L'evento è realtà !
La Nintendo scende in campo a sbaragliare qualsiasi novità del settore e presenta **STAR WING** !
Effetti tridimensionali e tecniche di gioco fantascientifiche ! Animazioni 3D a poligoni pieni che si traducono in una semplice esclamazione ...impossibile!!
E tutto per merito di un piccolo chip che è gia un mito, il **CHIP SUPER FX** al pieno delle sue potenzialità.
Saranno dunque vacanze davvero speciali se riuscirete ad acchiappare al volo quello che pareva dover essere un evento "marziano". **STAR WING** ,un gioco veloce e intrigante, un'appassionata lotta con un'entità malvagia e uno schermo davvero futuristico!

Anzitutto **BUONE VACANZE !** Finalmente per giocare in libertà con tanti amici Nintendo ! Noi vi regaliamo qualche "piccola" distrazione e uno splendido poster di Super Mario, da collezionare perchè sarà il primo di una serie di Poster Nintendo esclusivi per i soci. Ciao Nintendomaniaci e ancora **BUONE VACANZE!!**

Una sola ombra è la vera ombra di Super Mario. Hai 60 secondi di tempo per premere la lettera giusta. Senza bleffare e orologio alla mano! Soluzione alla fine dello Speciale Vacanze

Ai miei
affezionatissimi
lettori
Super Mario
ORIGINAL POSTER
NINTENDO CLUB 1993

INSERTO STACCABILE

I G G Y O A S I
N P E I R D T G
O R S R W R O I
T T O T E D A U
R Y O S H I U L
O N W E N D Y L
M O I R A M O L
B C S Y M M E L

Tanti cattivi e tre buoni per trovare il personaggio mancante.Il gioco é a totale eliminazione dei personaggi raffigurati . Soluzione nel triangolo.

SUPER OSCAR PER NINTENDO !

Londra, aprile 93, consegna degli Oscar del videogioco su base mondiale.
E.....la Nintendo fa un pieno di coppe!!

Soluzioni :
gioco dell'ombra:
l'ombra vera é la **A**
gioco del personaggio:
Principessa Toadstool

STREETFIGHTER 2
Miglior Arcade \Gioco d'azione

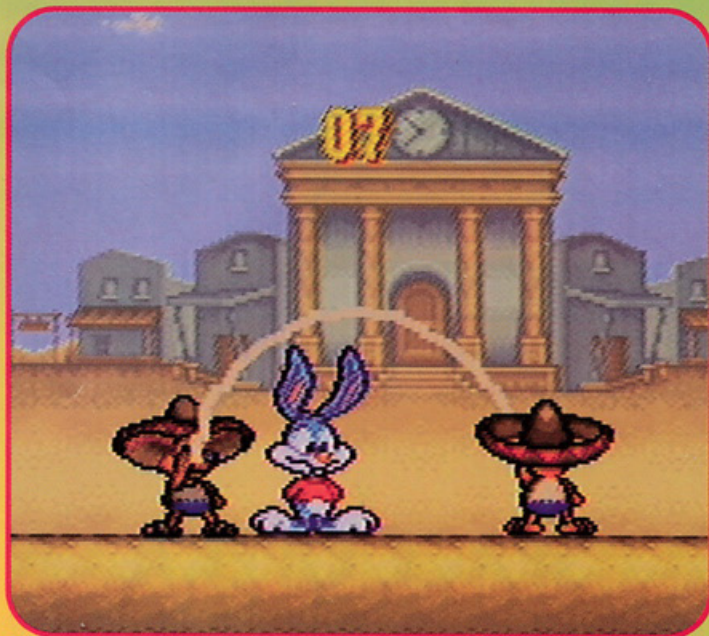
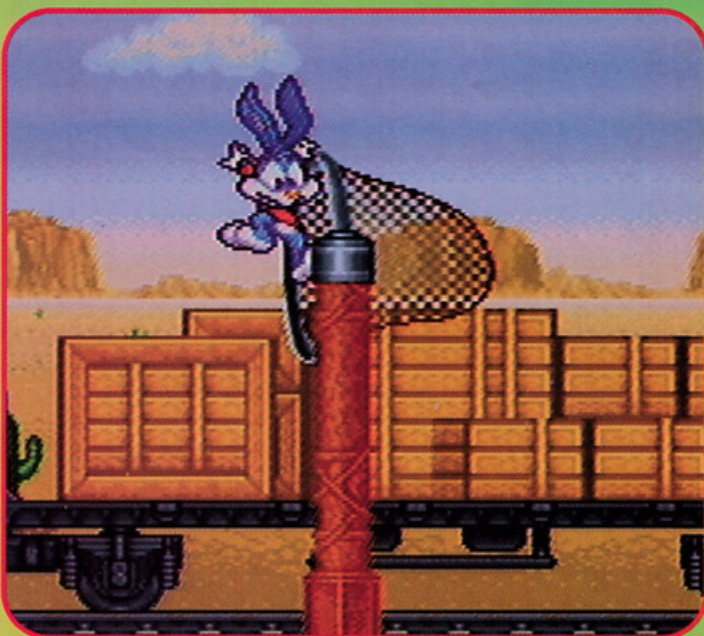
STREETFIGHTER 2
Gioco dell'anno in Italia

STREETFIGHTER 2
Miglior Videogioco

SUPER NINTENDO
Premio per il miglior hardware

Non aggiungiamo altro che...LO SAPEVAMO!!!
(Che Nintendo è un mito!)

LEVEL TWO
IL SELVAGGIO WEST

Questa volta Buster è stato trasportato nel vecchio West. Non si tratta solo di lottare contro cani impazziti e cowboy malvagi; Buster deve farsi strada su un treno che si sta muovendo velocemente,che lo porterà attraverso catene di montagne e ponti che stanno crollando, nell' obiettivo di raggiungere l' astuto Montana Max.

Devi saltare la corda 10 volte di fila.

Salta la rete "Acchiappa Posta"

LEVEL THREE
LA CASA STREGATA

Per ripararsi dalla pioggia, Buster si ritrova in una casa abitata da fantasmi dove non deve soltanto lottare contro fantasmi impazziti e mostri mutanti ma anche fronteggiare un loony vampiro. Tutto questo se vorrà salvare Babs, l'amica di Bunny, dalla mortale macchina trasmettitrice.

Dentro "Haunted House"

isci la paletta e premi il pulsante d, cost
o.

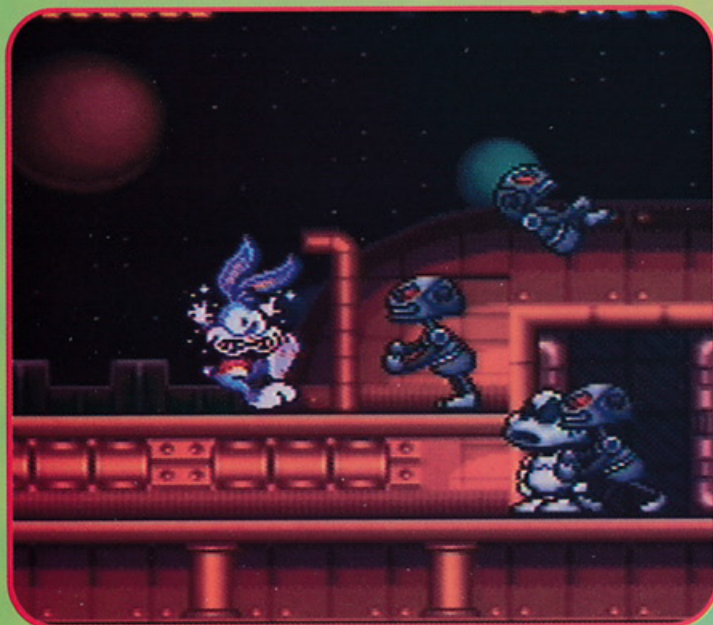
LEVEL FOUR
LOONIVERSITY BOWL

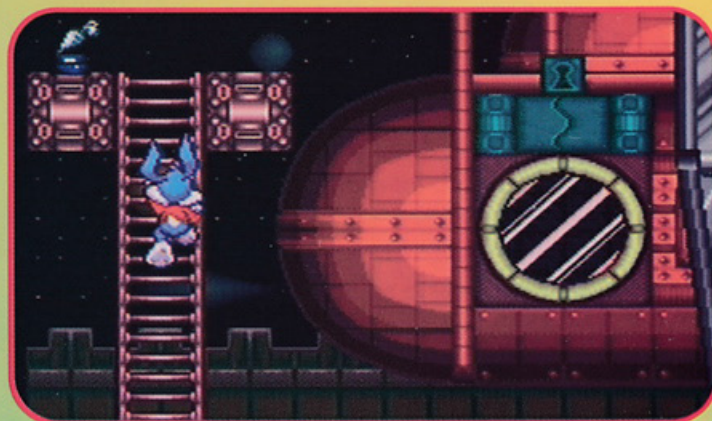
Dopo tutte queste avventure, Buster decide di rilassarsi con una bella partita di football americano con i suoi amici. La squadra della Looniversity è a pari punti con i suoi avversari quando è il turno di Buster per segnare il touchdown finale prima che scada il tempo della partita.

GO BUSTER, GO!
Corri per realizzare un Touch Down!

TOUCH DOWN! TOUCH DOWN!
Buster festeggia una grande dittoria con i suoi arlici!

LEVEL FIVE
IL LIVELLO DELLA MONGOLFIERA

Un momento di relax per il nostro Buster che si diverte correndo in cielo saltando da una mongolfiera ad un' altra. Dopo tutto questo saltellio, che cosa c' è di meglio di un bel viaggio su una mongolfiera? Sarebbe veramente divertente se, però, non ci si mettessero stormi di uccelli che provano a far precipitare Buster.

LEVEL SIX
SPACE OPERA

Buster deve recitare anche in questa parodia di Guerre Stellari. Dopo aver lottato contro le truppe dell' impero e vari altri robots, Buster deve farsi strada attraverso una battaglia spaziale prima di affrontare il suo nemico finale, l' odioso Duck Fader.

LA RUOTA DELLA FORTUNA

Tra i vari livelli ti verrà richiesto di fermare una ruota che gira, per selezionare i tuoi bonus tra i molti disponibili. In ciascuno di questi bonus games è possibile guadagnare vite extra anche se non hai completato con successo il livello.

FOOTBALL SQUASH

In questo gioco devi controllare gatto Furball mentre si gioca a squash. Devi lanciare la pallina sul muro per quindici volte, senza sbagliare, se vorrai guadagnare una vita extra. Colpendo qualsiasi Tiny Toon mentre sfreccia lungo lo schermo, aumenterà o diminuirà la velocità della pallina a seconda del personaggio che colpirai.

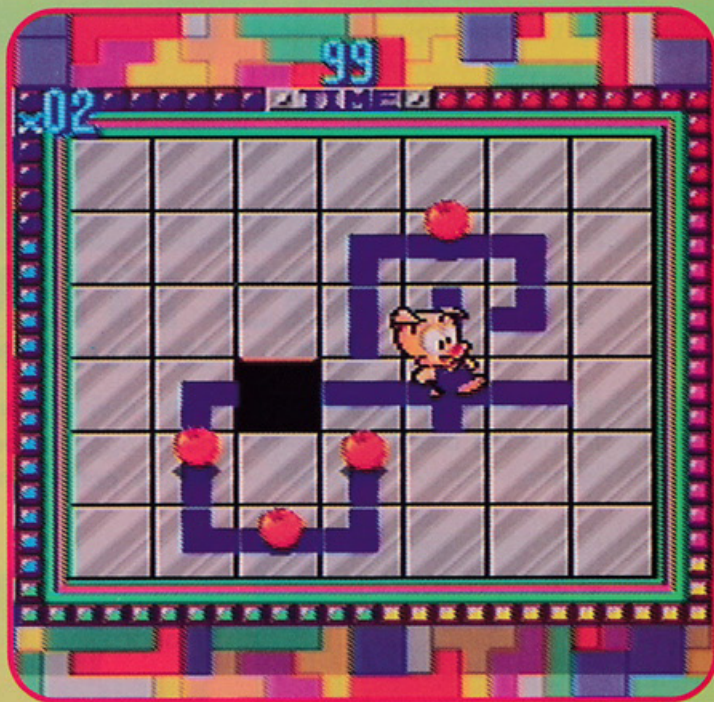
Furball deve colpire la paua per is volte.

LA GARA DI PESO

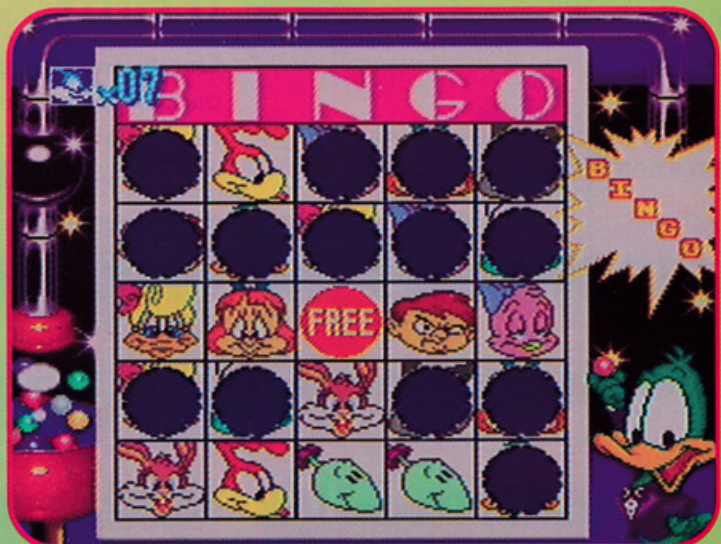
Devi selezionare i Tiny Toon per salire su un set di bilance. Il computer sceglie i personaggi per poterti battere. Il personaggio più pesante vince il round e per ogni round troverai un vita extra.

Il peso é importante.

HAMPTON L'AFFAMATO

Hampton il maiale ha fame e dovrai far slittare i blocchi che non permettono ad Hampton di uscire. In questo modo Hampton potrà trotterellare lungo il viottolo per andare a mangiare le mele: ciascuna mela mangiata ti darà un vita extra.

Hampton dovrà mangiare is piastreue nere per poter andare verso le mede!

PLUCKY DUCK' S GO GO BINGO

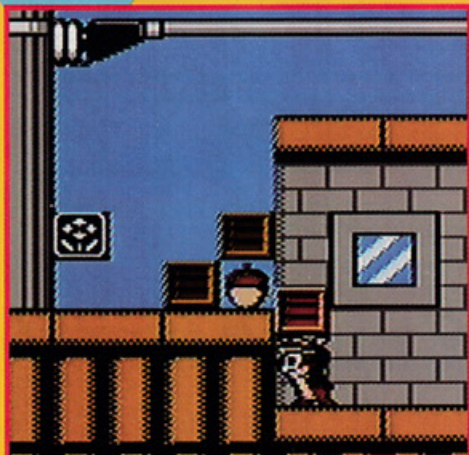
Plucky è l' uomo che estrae i numeri in questa tombola gigante . Le palle che contengono le facce dei personaggi scorrono lungo un tubo fino alle mani di Plucky. Per ogni cinquina di personaggi che completerai, riceverai una vita extra. Questo è un gioco di pura fortuna, dato che non sai cosa verrà successivamente.

Con il tuo ospite Plucky proua a fare bingo!

RESCUE RANGERS

Ecco un bellissimo gioco di piattaforma con due eroi simpaticissimi: Cip e Ciop. L' odioso Fat Cat ha rapito il povero Gadget, ma niente paura i nostri piccoli eroi, Cip e Ciop, con l' aiuto dei Rescue Rangers, combatteranno per molti livelli e contro tanti pericoli per salvarlo!

BONUS ITEMS

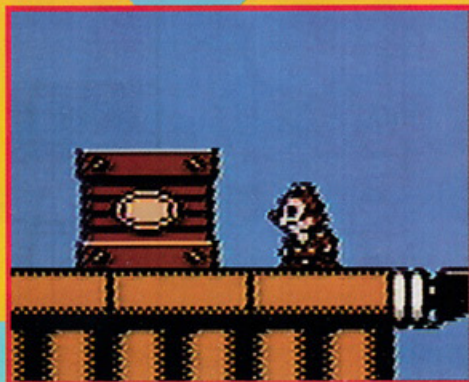
GHIANDE

Raccogli le ghiande per riprendere energia che potresti aver perso lungo la tua avventura.

Hurrà! C'e una ghianda!

SCATOLE DI FERRO

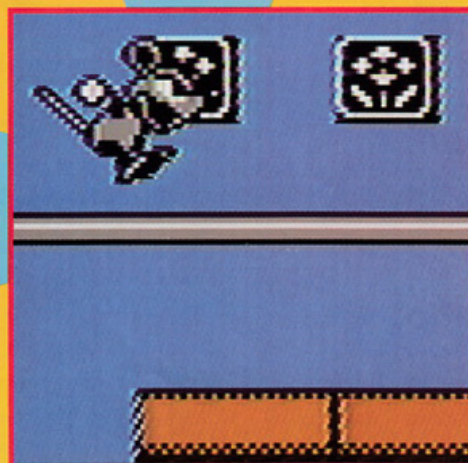
Le scatole di ferro possono esserti utili in due differenti modi: puoi tirarle contro i nemici per distruggerli oppure, per fare provviste per passare ad altri livelli.

LE CASSE DEL TESORO

Apri queste casse per trovare alcune eccezionali armi e power-ups.

LE PALLINE NERE

Appena vi capiterà tra le mani uno di questi oggetti, liberatene al più presto perchè potrebbero esplodere.

I FIORI

Se riuscirai a raccogliere 50 fiori, sarai ricompensato con una vita extra.

I fiori non sono sempre facili da acchiappare!

LE STELLE

Queste sono proprio come i fiori ma ancora più preziose, dato che dovrai raccoglierne solo 10 per avere una vita extra.

GLI SCHERZI DI CIP E CIOP

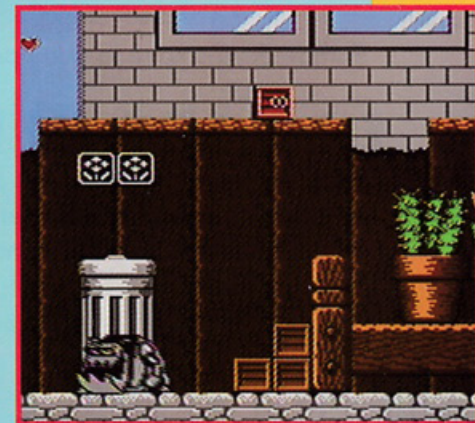
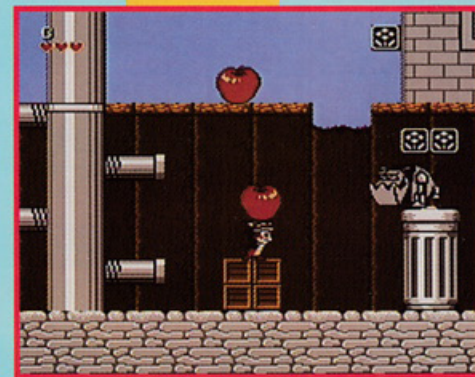
Prima di iniziare la tua avventura ci sono alcune tecniche che dovrai imparare per mettere nei guai i seguaci di Fat Cat.

LANCIARE

Dovrai prendere qualsiasi cosa troverai e tirarla contro i tuoi nemici: scatole di ferro e ceste sono particolarmente utili per questo scopo.

Cip trova 2 scatole di metallo.

ADESSO PUOI VEDERMI...

Se possiedi un cesto puoi nascondertici dentro, premendo il tasto down - up sul tuo quadro di comando. In questo modo i tuoi nemici ti passeranno accanto senza nemmeno vederti.

Veloci, qui c'é un grosso cane di metallo!

Dicono che una mela faccia molto bene alla salute.

I SEGUACI DI FAT CAT

IL GUFO

Stai attento a quello che ti passa sopra la testa! Infatti dovrai guardarti dal gufo, questo nemico pennuto, che, lasciando cadere le sue penne, può causarti seri problemi.

Stai attento alle foglie che cadono.

Il diabolico Fat Cat.

GLI ALIENI

Sebbene questa bella astronave sembri innocua, può essere veramente pericolosa. Quindi, stai attento alle truppe di alieni che piombano giù dall' astronave mentre passa sopra di te.

ROBOT

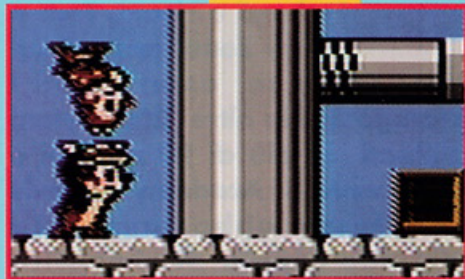
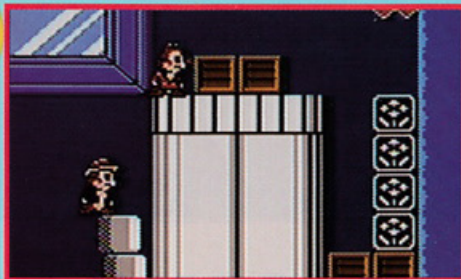
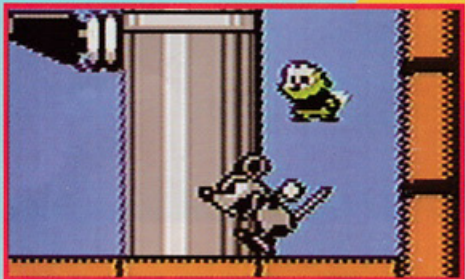
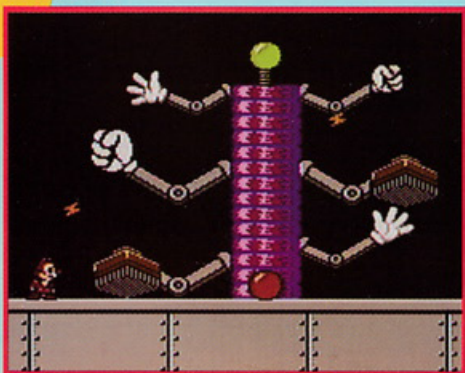
Questo enorme robot sembra industruggibile con la sua pesante armatura e la sua potenza di fuoco senza fine. Coordina bene le tue mosse e non avrai difficoltà a metterlo fuori combattimento.

LA CERNIA VERDE

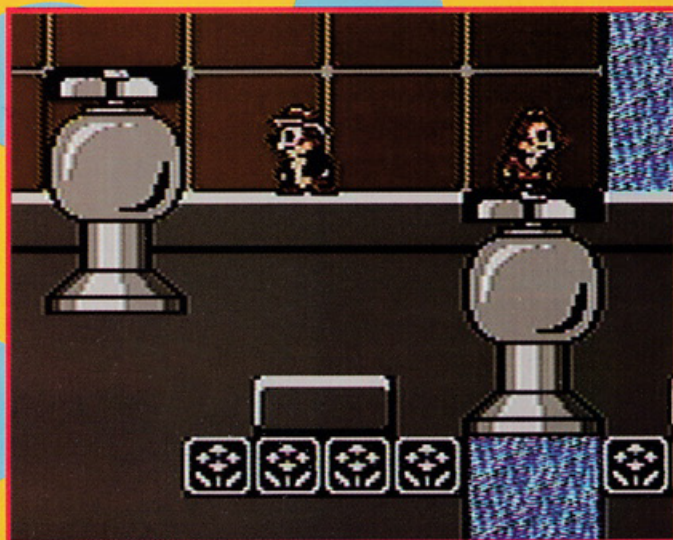
Questo veloce nemico acquatico può darti forti scosse elettriche se non lo eviti.

IL GATTO BRIGANTE

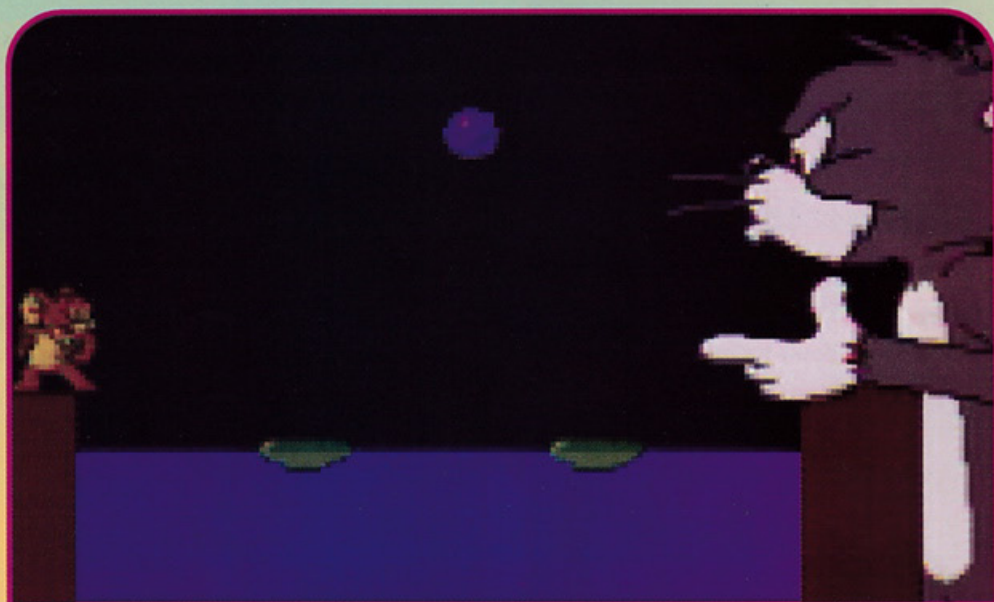
Questo felino può rappresentare un vero e proprio pericolo al volante della sua macchina armata. Ma non darti per vinto! Colpiscilo frontalmente ed otterrai un valanga di punti.

Se riuscirai a sconfiggere tutti questi nemici, dovrai avventurarti nella tana di Fat Cat. Ma se ti dicessimo tutto ti rovineremmo la sorpresa! A questo punto, se te la senti di esplorarla, tocca a te scegliere il tuo personaggio!

Scoiattoli volanti arrivano da tutte le direzioni!

Molte mani rendono leggero il lavoro per il nostro eroe stanco.

DUE GIOCATORI RADDOPPIANO IL DIVERTIMENTO

Per sconfiggere Fat Cat ed i suoi seguaci puoi farti aiutare da un amico. Cip e Ciop possono aiutarsi a vicenda per tirarsi fuori dai guai!

Tom & Jerry (and Tuffy)

Finalmente dopo 50 anni di cartoni animati pieni di capriole , scherzi e risate, Tom e Jerry sono arrivati sul NES! Come se essere stati i protagonisti in oltre 200 cartoni animati in più di 90 nazioni e aver vinto 8 Academy Awards non fosse abbastanza! La terribile coppia ,il simpatico gatto Tom ed il furbo topolino Jerry , è finalmente arrivata sul tuo Nintendo in un mitico platform world.

Jerrry deve combattere in 15 livelli dalla cantina ,alla cucina e al salotto per arrivare alla soffitta dove potrà salvare il suo giovane nipote Tuffy dai tremendi artigli di Tom.

CHI SONO TOM E JERRY?

Tom e Jerry non hanno bisogno di essere presentati, vero? Be', per chi è vissuto nel deserto per molti anni, sarà meglio fare un breve storia di questi famosi personaggi dei cartoni animati.

TOM

Tom è semplicemente un tipico, pigro e simpatico gatto domestico. Sebbene possa essere spesso trovato appisolato, è un vero e proprio cliente indesiderato quando è sveglio. Tom viene continuamente provocato da un piccolo simpatico topolino marrone di nome Jerry. Ma spesso Tom riesce a vendicarsi, di solito inventando un piano per superare in astuzia Jerry. Sfortunatamente i tentativi di Tom di avere una vita tranquilla vengono regolarmente ostacolati.

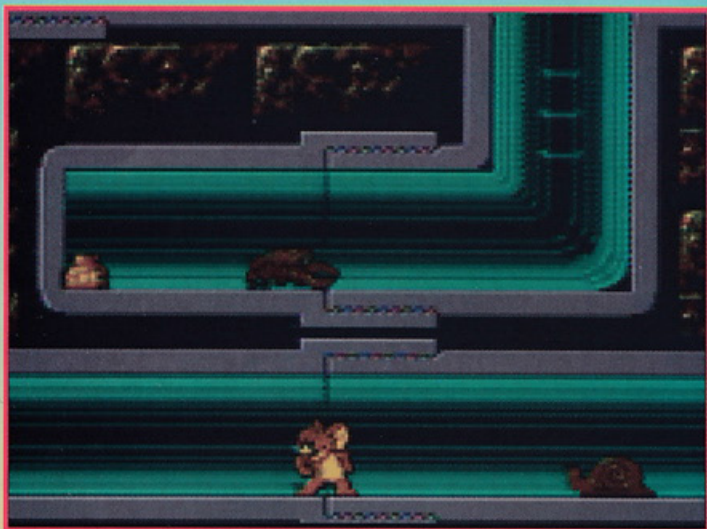
JERRY

Questo piccolo topolino è un vero e proprio tormento quando si tratta di provocare Tom. Jerry dimostra che essere piccolo significa essere un piantaguai! Con la sua mente sveglia unita alla velocità delle sue piccole zampette, Jerry può facilmente uscire da qualsiasi trappola preparata da Tom . Questa volta Jerry avrà bisogno di tutta la sua velocità e rapidità di ragionamento per salvare il povero Tuffy.

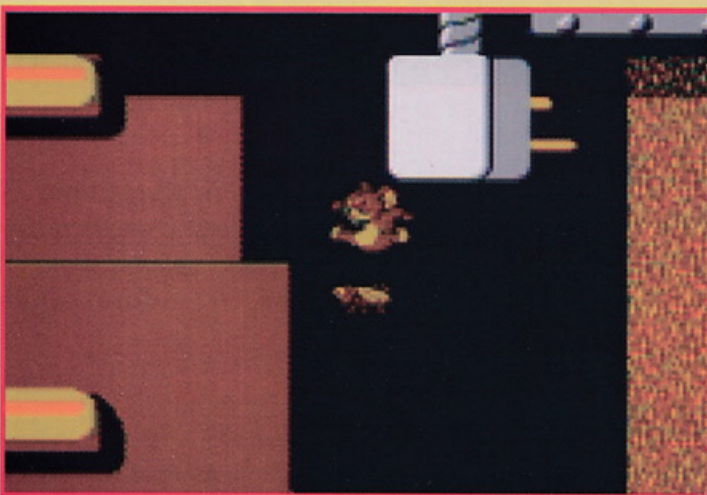
TUFFY

Il piccolo nipote di Jerry è un tipo veramente divertente pieno di energia ed entusiasmo. Sfortunamente questo lo porta a cacciarsi in brutti guai proprio come quello in cui si trova adesso. Mentre si stava facendo i suoi affari, ecco che piomba all' improvviso Tom che lo rapisce e lo rinchiude nella soffitta. Ed ora il suo idolo, Jerry, è l' unico che lo potrà salvare.

QUAL' E' LA VIA PER ARRIVARE IN SOFFITTA

Dovrai passare attraverso 5 livelli di difficoltà, pieni di tranelli e nemici, per arrivare a liberare il tuo amico Tuffy.

Jerry stai attento a questi granchi piazzicanti!

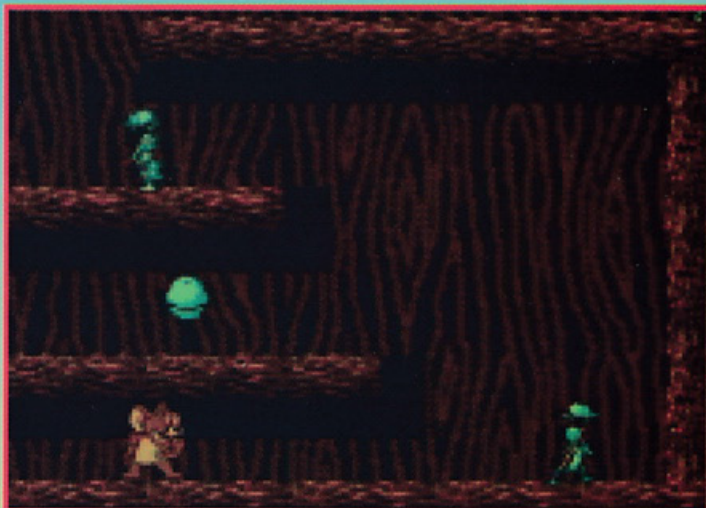
IL PRIMO LIVELLO: LA CANTINA

Mentre Jerry attraversa la cantina, dovrà stare attento ai getti di vapore che possono rendere la situazione "calda" ed a non impigliarsi nelle ragnatele. Se Jerry supererà la cantina dovrà strisciare dentro un tubo di scarico evitando le tremende aragoste sempre pronte ad afferrarlo. Passato tutto questo sei quasi al sicuro: ma rimane ancora Tom da affrontare! Nella cantina ci sono una serie di attrezzi, inclusi una padella ed un martello, che potranno essere utili contro i nemici che vi si nascondono .

Corri, Piccolo, corri!

IL SECONDO LIVELLO: LA CUCINA

Come se non fosse stato abbastanza attraversare quella cantina buia, adesso Jerry dovrà farsi strada in una cucina piena di pericoli ma ci sono anche tanti pezzi di formaggio che lo aiuteranno ad essere sempre in forze. Ma se vuoi il formaggio, dovrai strapparlo a gangs di scarafaggi ed ad un intero esercito di formiche. Ma non ti preoccupare, ci sono mannaie e bolle di sapone che ti aiuteranno a sconfiggere il nemico.

IL TERZO LIVELLO: IL TETTO

E' il momento di correre sul tetto! Stai attento perchè il vento è forte e Jerry potrebbe essere spazzato via insieme alle foglie oppure attaccato dagli scoiattoli. Ma non ti preoccupare perchè presto si troverà a scendere dal camino per arrivare al calduccio, in casa.

Fai attenzione Jerry!

IL QUARTO LIVELLO: IL SOGGIORNO

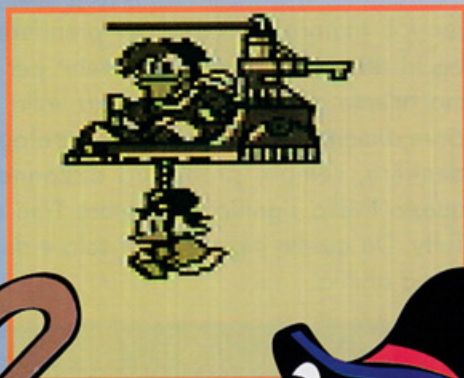
Jerry è ritornato in casa per prendere il trapano e fare i buchi attraverso muri e pavimenti per giungere al bagno, ma attento ai cavi elettrici! Una volta nel bagno non ci si deve dimenticare dei tremendi scarafaggi e delle pericolose dentiere, sempre pronte ad azzannarti. Sopravvivere a questo livello significa affrontare Tom e provare a liberare Tuffy. Da questo momento sei solo e devi mettere alla prova la tua abilità.

DUCK TALES

INFO

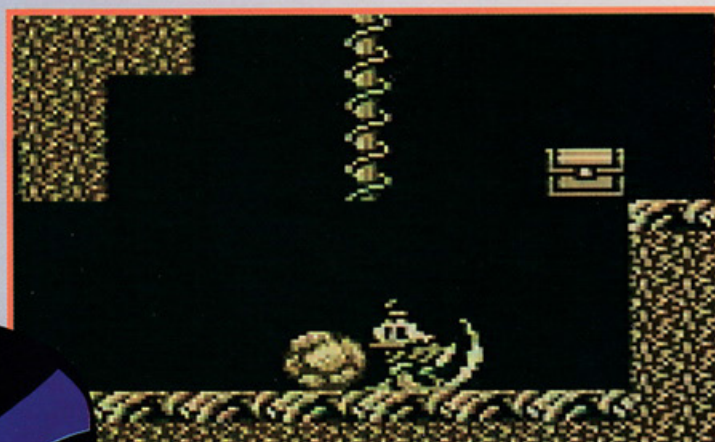
TITOLO	DUCK TALES
CASA	CAPCOM
CONSOLE	GAME BOY
TIPO	AZIONE
LIVELLI	5
GIOCATORI	1

Anche se è il papero più ricco del mondo, Zio Paperone, non è mai contento delle ricchezze che possiede! Con un piccolo gruppo dei suoi migliori amici, ha intenzione di partire in un favoloso viaggio alla ricerca dei più preziosi tesori del mondo.

L' obiettivo del gioco è quello di accumulare quante più ricchezze possibile durante il viaggio. Ma i tuoi tremendi nemici, la banda Bassotti, ti sono alle calcagna e pronti ad arrivare al tesoro prima di te.

CERCA, CERCA, CERCA

Il punto fondamentale è scoprire quanti più tesori possibile e quindi esplorare ogni angolo di questo platform game. Zio Paperone ha un pogo-stick che può usare per saltare nei vari livelli per scoprire i tesori nascosti Non si sa mai quello che potrai trovare! Oggetti come pietre preziose, torte, monete e gelati possono tutti essere raccolti per raggiungere un alto punteggio. Inoltre, puoi raccogliere le immagini per venire incontro alla tua fortuna.

VIAGGIO PER IL MONDO

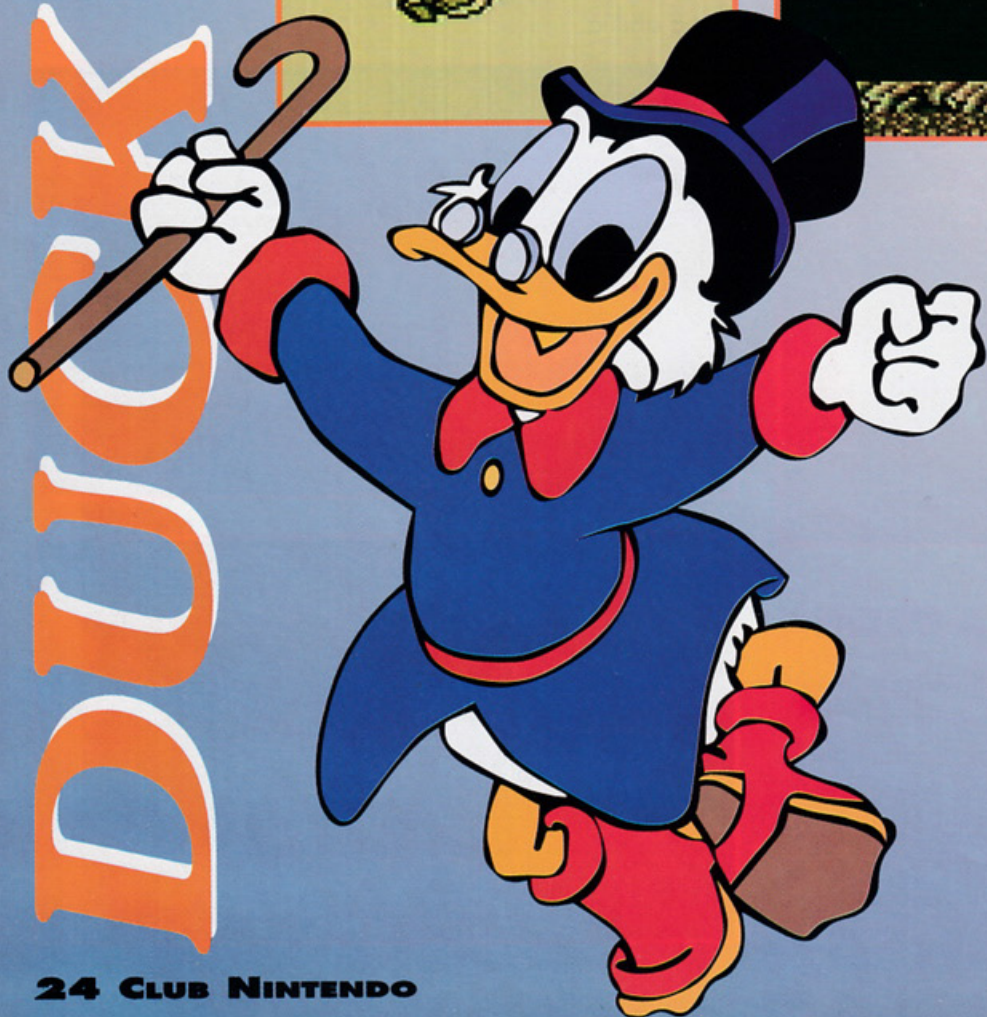
Zio Paperone ed i suoi amici viaggiano in tutto il mondo alla ricerca del prezioso bottino. Ciascuna destinazione ha le sue difficoltà e pericoli, così come i suoi tesori.

LE MOSSE

Zio Paperone è un tipo pieno di energia per la sua età! E anche se per camminare si porta sempre dietro il bastone, non ti fidare delle apparenze!

POGO

Per usare il bastone come un pogo-stick premi semplicemente il bottone "A" per saltare e mentre sei ancora per aria, premi velocemente il tasto "B" e tienilo premuto.

LA MAZZA DA GOLF

Zio Paperone può anche usare il suo bastone per rimuovere gli ostacoli lungo la sua avventura. Premi i comandi sia a destra che a sinistra per avvicinare lo Zio Paperone ad un muro o ad un oggetto e, poi, premi il tasto "B": l' effetto sarà devastante.

LA DONNA

Nel profondo della foresta delle Amazzoni ci sono molti insidie che ti aspettano, mentre ti fai strada con difficoltà verso il tempio Luca. Pietre frananti e un ponte pericolante renderanno il tuo viaggio pieno di pericoli. Elimina i nemici assaltandoli da sopra con il pogo - stick, e quando raggiungerai la statua dovrai corromperla per andare avanti nella tua avventura. Il premio finale per questo livello sarà lo scettro del re dei Lucani.

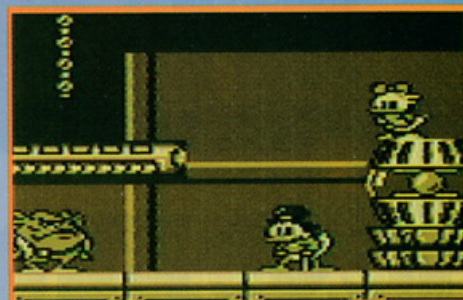
TRANSILVANIA

I terrificanti confini della casa stregata sono il luogo per l' appuntamento a questo livello e la moneta del regno scomparso è la ricompensa finale. Per tutto il corridoio d' ingresso troverai degli specchi che potrai attraversare per passare da una parte all' altra della casa. Fruga in ogni angolo di questo luogo, anche nelle armature, per trovare uno spuntino saporito e vai a liberare Quo, fatto prigionerio da un Bassotto. Se Zio Paperone userà la sua mazza da golf, Quo vi svelerà un importante segreto.

MINIERE AFRICANE

Adesso sei alla ricerca del diamante gigante nelle viscere della terra. Prima di iniziare questo livello, dovrai già possedere il passpartou che avrai trovato nel precedente livello, la Transilvania. Ci sono una scorciatoia ed una stanza segreta che dovrai cercare da qualche parte nelle miniere, così come un tesoro nascosto del valore di più di 1 milione di dollari! E finalmente una faccia amica: Nonna Papera che ti riempirà di coni gelato per farti riprendere energia.

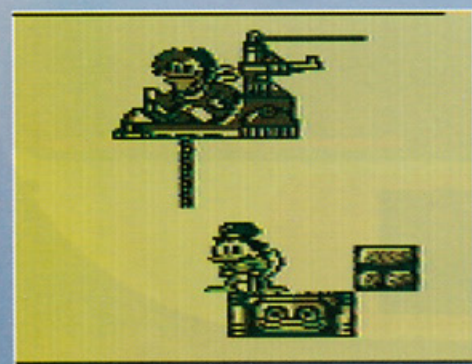
L' HIMALAYA

Le vette ricoperte di neve delle montagne dell' Himalaia non sono certamente un luogo ideale per un papero su un pogo-stick; stai attento ai caproni mentre sei alla ricerca della corona di Ghengis Khan. Se salverai Bubba Duck, potrai scoprire l' entrata della caverna segreta dove troverai un life container. Questo life container ti sarà veramente d' aiuto quando ti troverai a lottare con l' abominevole uomo delle nevi.

LA LUNA

Zio paperone è pronto a partire per una avventura spaziale sul suolo desertico della luna. Dovrai trovare un telecomando per chiamare Archimede che ti darà una mano. Ma non è ancora finita: dovrai penetrare all' interno di un UFO per cercare una chiave. Una volta all' interno della navicella spaziale aliena, verrai messo alla prova mentre attraversi i corridoi pieni di lancie acuminate e combatti contro i predatori alieni. Il Lunarat è un nemico veramente temibile a meno che tu non lo attacchi da sopra.

LA VIA DEL TESORO

Quando sei il piú grande ricercatore di tesori del mondo, tutti questo non e' nient' altro che routine quotidiana. Ma il richiamo del preziosi tesori è troppo forte per far rinunciare i nostri eroi. Una volta raccolto il tesoro finale sul terreno paludoso, potrai ritornare a Paperopoli e tuffarti nei tuoi soldi.

Ma ti avvertiamo fin da ora che il tuo ritorno non sarà quello che ti aspetti ed una nuova avventura sarà in serbo per te. Ma non vogliamo rovinarti la sorpresa.

SEI PRONTO A SCOPRIRE I TESORI?

Questo è un video game emozionante, pieno d' avventura, che unisce brillantemente il divertimento dei buffi personaggi di Walt Disney agli elettrizzanti effetti di Game Boy con cinque livelli e tre gradi di difficoltà. Hai davanti a te un compito incredibile con tutti quei tesori nascosti: che aspetti a partire?

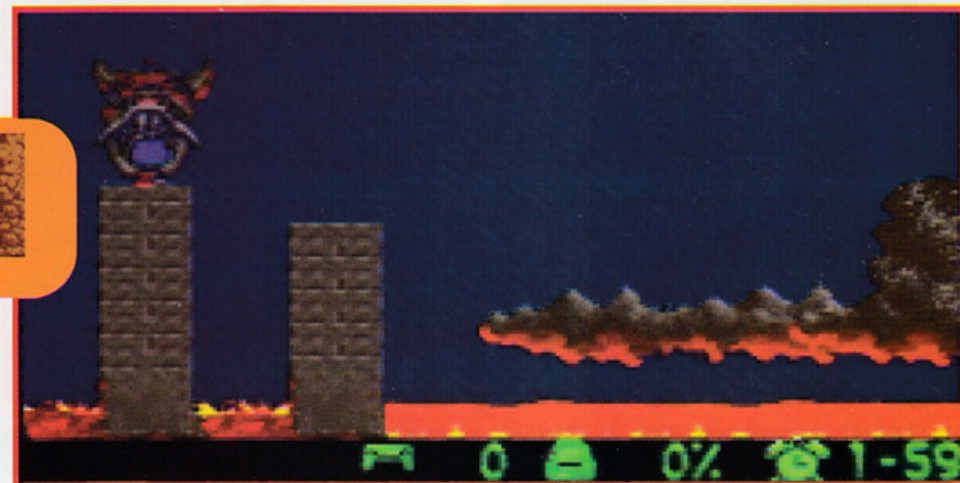
Lemmings

E' proprio vero: non c' è via d' uscita e non puoi fermare il richiamo dei Lemmings! Questo video game di strategia è pieno di enigmi da risolvere e per questo abbiamo pensato aiutarvi in qualcuno di questi. Per essere sinceri vi abbiamo dato le soluzioni fino al livello quindici per ogni grado di difficoltà cioè, almeno per metà di ciascun livello.

DIVERTIMENTO - 15(FUN)

Poichè i Lemmings si gettano nel vuoto, dovrai trasformare il secondo Lemming in un barriera e dovrai fare la stessa cosa quando il terzo raggiunge la parte sinistra dell' orlo. Quindi, fai passare il primo Lemming sui piloni e, trasformalo in un costruttore quando raggiungerà il precipizio. Ma stai attento! Non lasciarti sfuggire il resto del branco prima che il ponte sia finito.

TRICKY - 15

Questo è probabilmente il livello più semplice. Quello che devi fare è nient' altro che tramutare in bombe i primi quattro Lemmings che toccano il terreno, in modo tale da poter esplodere tutti nello stesso punto. Adesso, puoi lasciare saltare gli altri Lemmings verso l' uscita.

MAYHEM - 15

Questo è una vera e propria sfida in velocità! E' come se si trattasse di un' immagine riflessa allo specchio: puoi vedere la stessa azione da tutti e due i lati. Il primo Lemming deve trasformarsi in una barriera all' estremità della piattaforma.Il terzo Lemming a cadere dovrebbe, anch'esso, trasformarsi in una barriera vicino alla grande roccia lasciando la strada libera al secondo Lemming. Dall' altra parte della roccia dovrà, quindi, costruire un supporto per raggiungere l' uscita. Noterai inoltre, che questo livello è lo stesso del Tricky 10.

TAXING - 15

Usa il primo Lemming per scavare attraverso il primo ostacolo fermando i restanti Lemmings dal pelo verde con delle barriere. Poi, usa il primo dei Lemmings dal pelo verde per farsi strada attraverso l' uscita. Ricordati che puoi scalare sia le stelle che fanno da sfondo sia le lance sulle schiene di questi animali.

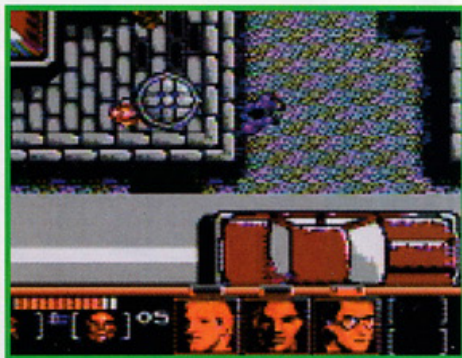
MISSION IMPOSSIBLE

Il team di Missione Impossible ha un obiettivo di importanza strategica da raggiungere in questo appassionante e complesso adventure game. Viaggi in tutto il mondo e l'affascinante ambiente dello spionaggio verranno alla ribalta mentre tenti di liberare dalla prigionia il Doctor O.

Ognuno degli uomini del tuo team ha tantissime capacità e conosce molti trucchi che possono essere impiegati per punire e superare in astuzia lo spionaggio nemico.

VIAGGIARE INTORNO AL MONDO

La tua missione ti farà viaggiare con brevi tappe in molti paesi del mondo prima di raggiungere il tuo obiettivo: la liberazione del Doctor O.

Dalle strade della Russia alle piste da sci dell' Austria ed oltre, sarai continuamente impegnato a combattere e verrai attaccato dalle spie dei Malvagi Sette. Alcune aree sono considerate più a rischio di altre ma i tuoi agenti segreti hanno già studiato il caso e hanno scoperto informazioni riservate che ti aiuteranno a superare alcuni problemi che incontrerai lungo la strada.

RUSSIA

Raccogli quante più informazioni possibili per la strada dagli agenti del controspionaggio ma tieni sempre d' occhio le spie travestite e le macchine che si avvicinano ad alta velocità. Cerca il lasciapassare prima di entrare nelle fogne, trova l'interruttore se non vuoi morire travolto da un ondata d' acqua. Comincia con cautela la tua avventura nelle fogne - labirinto e cerca l'entrata ai livelli 1-3: la pistola ti potrà essere d' aiuto in questo momento. Robots, getti di vapore e laser faranno di tutto per intrappolarti nella fabbrica, ma la tua determinazione ed il tuo passo sicuro ti consentiranno di disattivare l'interruttore del robot guerriero. Se fallirai nel disattivarlo non potrai andare oltre la Russia.

VENEZIA

Le affollate acque dei canali veneziani danno un po' di relax ad un agente segreto stressato. Manovra il tuo veloce motoscafo attraverso gli stretti canali, eliminando gli agenti dei Malvagi Sette. Sangue freddo e precise sterzate ti porteranno al tempio.

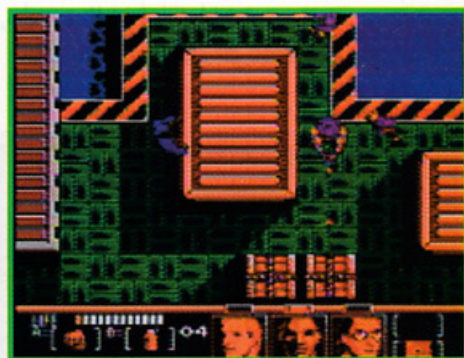
IL TEMPIO DELLE SYRINX

Malvagi Sette sono arrivati prima di te ed il posto è pieno di insidiose trappole. E' consigliabile esplorare il luogo con estrema cura mentre affronti i nastri trasportatori e gli eserciti di robots. Devi avventurarti nel tempio per disattivare un interruttore... e poi ripercorrere la strada all' indietro! Quando incontri la Magic Ninja, continua a muoverti o il pavimento si sgretolerà sotto di te.

SVIZZERA

E' un campo freddo ed ostile ma quando la strada si fa dura... cammina con cautela attraverso la superficie scivolosa coperta di neve, sempre in guardia contro gli uomini dei malvagi sette. Cerca lo strumento necessario per entrare dentro il complesso sotterraneo, poi infiltrati nel campo e scova Shannon. Ma stai attento perchè i suoi carcerieri la useranno come scudo umano e tu dovrai agire velocemente e sparare con precisione.

LE ALPI SVIZZERE

Questa è una vera e propria battaglia in discesa mentre ti sei lanciato sulle piste da sci in una prova dove sono necessari controllo di nevi e astuzia. Svicola attraverso i numerosi pericoli ed ostacoli per non mancare l'appuntamento con il sottomarino.

LA COSTA DI CIPRO

Da qualche parte qui intorno è situato il quartier generale dei Malvagi Sette. Un ulteriore avventura ti aspetta nel labirinto nelle costruzioni intorno al porto. Dovrai disattivare un importante interruttore per rendere il tuo viaggio sui nastri trasportatori più facile. Ti stai avvicinando sempre di più.

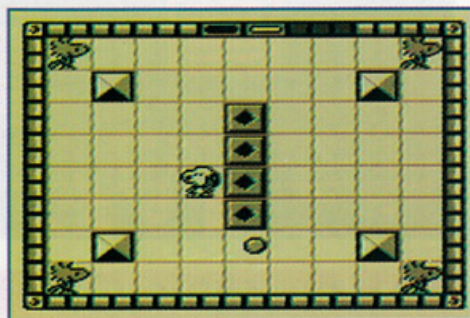
IL QUARTIER GENERALE DEI MALVAGI SETTE

Il quartier generale dei Malvagi Sette è diviso in tre livelli e tre compiti molto difficili. Devi attraversare i corridoi del cuore del covo dei Malvagi Sette pieni di guardie armate fino ai denti ed estremamente pericolose, per cercare la banca dati dell' organizzazione e nel miglior stile da agente segreto, distuggerla insieme con l'intera base.

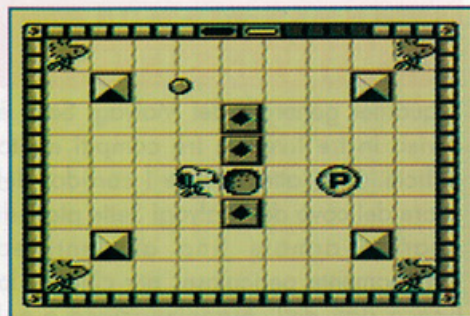
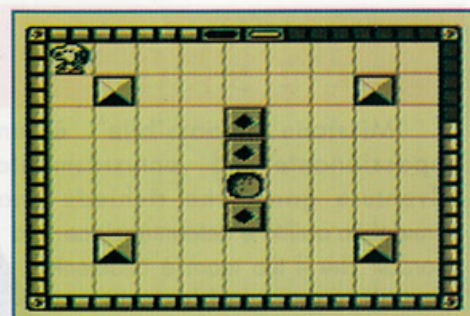
NIENTE E' IMPOSSIBILE

La "Missione Impossibile" è un appassionante ed entusiasmante adventure game che richiede una formidabile abilità e determinazione. Ma ricordati che il tuo team è altamente specializzato e addestrato... Presto, questo messaggio si autodistruggerà in 3 secondi!

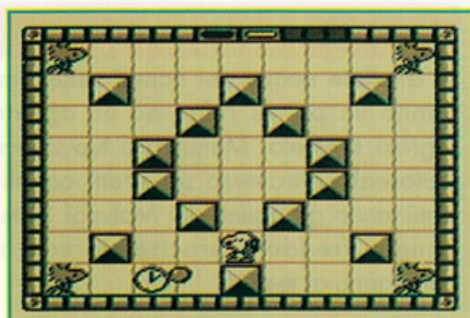
SNOOPY'S MAGIC SHOW

Ci sembra proprio che alcuni di voi abbiano dei problemi con i primi livelli di questo gioco e così, qui, al Club Nintendo, abbiamo pensato di darti una mano.

Spingi il terzo blocco.

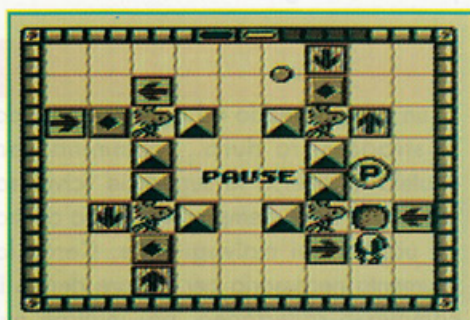
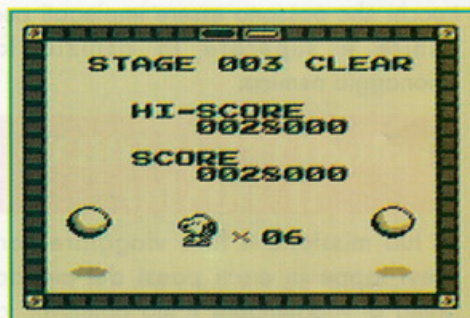
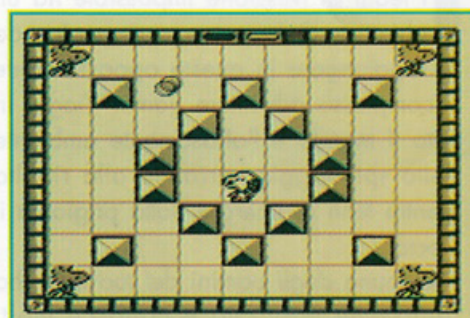
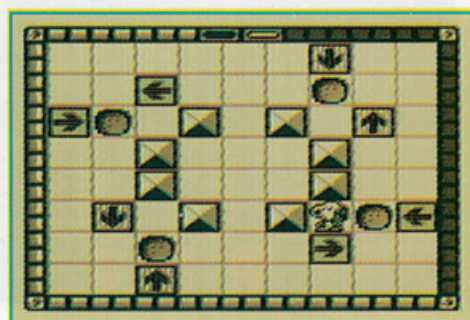
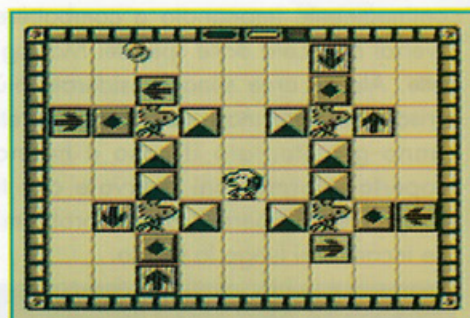
LA STANZA 1

Queto livello è piuttosto semplice. Devi spingere il terzo blocco dall' alto, alla fila centrale. In questo modo ti sarà dato un Power 1 che ti permetterà di superare la palla e salvare i tuoi amici.

Ecco il Power 1. Prendilo e di struggi la palla.

Tutti i Woodstock sono liberi passiamo al prossimo livello.

LA STANZA 3

Scendi subito giù e muovi il blocco nel centro per far apparire un orologio. Se tu prenderai questo orologio, le palle si fermeranno per un breve periodo, permettendoti di acchiappare i Woodstock.

Il blocco lascia un orologio per bloccare la palla.

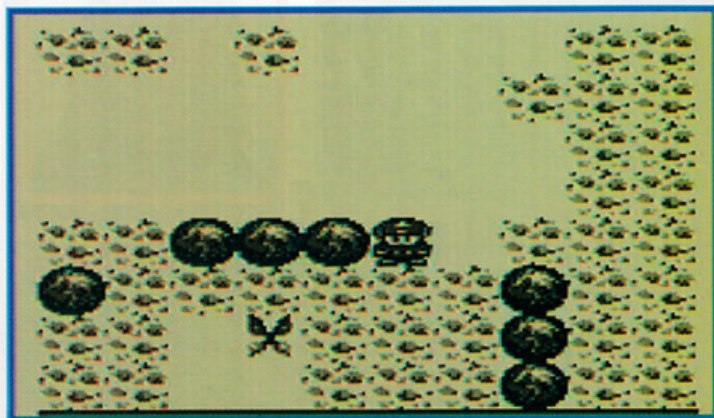
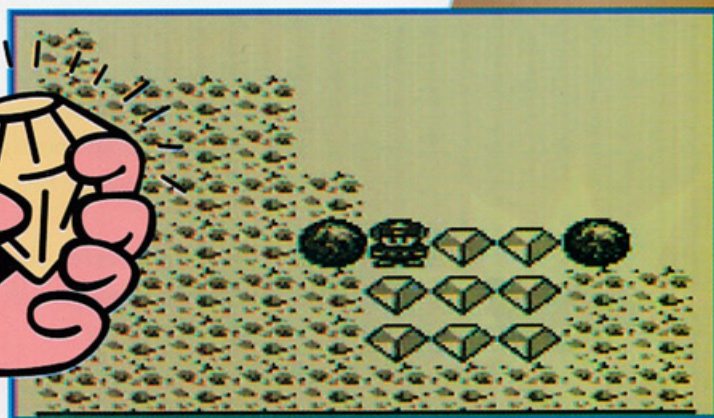
LA STANZA 5

Vai verso il blocco distruggibile proprio in fondo a destra per prendere un Power 1 e distruggere la palla. Adesso cammina nella stanza, rompi i blocchi distruggibili per poter arrivare ai Woodstock.

Il segna potenza si sta allontanando velocemente da te qui.

Snoopy celebra la vittoria in un altro livello.

L'ultimo Woodstock é stato raccolto. Tuttavia ci sará un' altro livello.

BOULDERDASH

Ecco, finalmente alcune tecniche che ti aiuteranno nella tua avventura sotterranea!

In alcuni livelli potrai incontrare delle aree aperte piene di farfalle. Potrai trasformarle in diamanti gettandogli pietre sulla testa. Per prima cosa, corri verso l' alto e cerca di guidare le pietre mentre cadono e lasciale proprio sopra l' area aperta. Poi, appena la farfalla passerà sotto la pietra, potrai colpirla facendola eplodere in un sacco di diamanti.

4 mondi da attraversare

Langa i massi sopra le farfalla

Quando un masso colpisce una farfalla, questa si trasforma in diamante

Inoltre se riuscirai ad imprigionare un' ameba, si trasformerà in diamanti. Per fare questo, dovrai intrappolarla completamente bloccando tutte le uscite con delle pietre. L' ameba può muoversi solo su spazi aperti nel fango: stai ben attento a non farti seguire nei passaggi che stai scavando.

HIGH SCORES

MASSIMI PUNTEGGI CON PROFILI DI GIOCATORI

MITICO! TUTTI I PROFILI DEI GIOCATORI NINTENDO CLUB RISULTANO ESSERE... DI FRONTE!
COMPLIMENTI PER I PUNTEGGI E PER L'ORIGINALITÀ!!

PROFILO SPECIALE

Nome: Hilary
Età: non dichiarata
Città: Washington
Hobbies: Nintendo
Ambizioni: vivere alla Casa Bianca
*L'avete riconosciuta? E' **Hilary Clinton**, moglie del presidente degli Stati Uniti che si rilassa giocando Nintendo. E sicuramente fa record !!! Benvenuta tra noi!*

Nome
Raffaele Confidati
Età
12 anni
Città
Viterbo

Raffaele ha raggiunto i 9 999 990 con Super Mario World e i 456 932 con Game Boy Tetris! Applausi!
Hobbies: pesca e...computer.
Ambizioni: diventare architetto e campione di Nintendo. Scelta ottima, auguri campione!

Nome
Jessica Masetto
Età
12 anni
Città
Vicenza

La biondissima ha terminato in tempi record Super Mario Bros e Off Road. Complimenti!
Hobbies: naturalmente Nintendo e tanta TV.
Ambizioni: conoscere Michael Jackson andando su di una Ferrari Testarossa. Cosucce.....

Nome
Matteo Tenca
Età
14 anni
Città
Milano

Giochi stracciati Mega Men 2 e Super Mario Bros. Più altri non citati.
Hobbies: pesca, Nintendo, calcio, trekking. Caspita!!
Obiettivi futuri: diventare pasticcere. Goloso?

Nome
Massimo Molinari
Età
14 anni
Città
Cuneo

Quasi record per SuperMario Bros 3 con 7 409 870. Provaci ancora!
Hobbies: Nes e Tennis
Ti piacciono le "s" finali?
Ambizioni: avere tutti i giochi Nintendo e lavorare per Nintendo. Grandioso! Ti aspettiamo!

Linea Gig
Club Nintendo
via Volturno 3\12
50019 Osmannoro
Firenze

Ogni giocatore Nintendo Club, non appena raggiunto un record o finito un gioco, oltre che festeggiare con gli amici, si affretti a spedire il profilo in redazione. Avrà buone probabilità di venire scannerizzato sulle nostre pagine.

Nintendo POSTA CLUB

? Vorrei farvi una domanda caro Club Nintendo: a quando una nuova uscita di Super Mario Bros, dopo quella di Super Mario Bros 3? Ed ecco dei suggerimenti che propongo per vari giochi Nes.
Punch Out: Il codice per arrivare direttamente a Mike Tysons è: 007 373 5963.
Rade Race: per continuare all'infinito l'ultima pista premete simultaneamente A e START.
Mega Men: Il password che vi porterà dal dr.Willy è : A1 B2 B4 C1 C5 D1 D3 E3 E5
Probotector: Per iniziare con ben 30 vite premete: sù, sù, giù, sinistra, destra, B, A, Start.
Super Mario Bros 2: nel mondo 6-3 , salite le scale e a sinistra troverete le sabbie mobili,andateci e quando sarete quasi sommersi andate avanti,premendo continuamente il tasto A,vi ritroverete in una porta che vi condurrà direttamente al mostro. Ciao **Daniele Magi Pieve al Toppo**

! *Vorrei farti una domanda caro Daniele : a quando vorresti l'uscita? Attendere Nintendo è intendiamoci bene una ben attendente attesa! Mai assegnare date al futuro ma sperare con certezza sicuramente sì ! Ci fai molto piacere con i tuoi trucchi perchè confermi che i giocatori Nintendo non sono aridi individualisti ma veri sportivi, sempre pronti a dare una mano a tutta la squadra e ti nominiamo sul campo capostipite (ricerca pure il significato sul vocabolario) della rubrica Scambio di trucchi tra soci.*
Mitico, mitico, mitico!!

A.A.A. a tutti quelli che chiedono disperatamente AIUTO compresi padri, madri, nonni, zii e vicini di casa ormai coinvolti nella nintendomania, ricordo che prima di raggiungere la disperazione totale, possono telefonare alla HOT LINE. Il consiglio mi viene dal cuore perchè i sacchi di posta idraulica arrivano intrisi di lacrime e, soprattutto, perchè il SuperDirettore ritiene che sia mio dovere asciugare le lettere ad una ad una (sigh). Perciò telefonate e speditemi lettere asciutte!
Nintendosaluti da U.D.R. (uno della redazione).

PRONTO SUPER MARIO 02 33100666
Linea telefonica per nintendoingrippati
La **HOT LINE** Pronto Super Mario riservata ai soci del Club è attiva tutti i lunedì, mercoledì,venerdì,dalle 14,30 alle18,30. Rispondono a qualsiasi quesito Maurizio, Antonio, Paolo, i tre SuperEsperti.

? Caro Club Nintendo, sono un ragazzo di dieci anni e frequento la 5 classe e non riesco ad andare oltre il terzo livello di Lolo 2, potete aiutarmi? A me non è stato comunicato il numero telefonico di Pronto Super Mario e non ho ancora ricevuto la tessera. Infine vorrei che il mio indirizzo fosse pubblicato sulla pagina Nintendo Posta Club per conoscere i nintendomaniaci della mia città e perchè sono entrato da poco nel Club.
Salutatemi Mario Bros:
Ciao **Matthia.**

! *Un altro capostipite!! Caspita ragazzi a settembre lo spazio Scambio sarà pieno come un tubo idraulico a rubinetto aperto! Praticamente, caro Matthia guarda il riquadro per la hot line, aspetta il postino per la tessera che magari è già arrivata e attivati per settembre, al rientro dalle vacanze , per contattare i nintendomaniaci di Trieste.*
Saluti e bit, bit da U.D.R. (sempre io, uno della redazione, giacchè U.A.D.R. ovvero un altro della redazione, anche questa volta è sparito chissà dove!)

Un cattivissimo BART da Nicola & Andrea

SCAMBIO DI TRUCCHI

A partire da settembre aprirà la nuova rubrica di scambio tra soci. Indirizzi, notizie, giochi e trucchi potranno correre da una console all'altra d'Italia. Spedite subito i vostri messaggi per non trovarvi in lista d'attesa!!

Linea Gig NINTENDO POSTA CLUB
via Volturno 3/12
50019 Osmannoro Firenze

STARWING

Vola alla super velocità del chip FX, combatti tra prospettive tridimensionali mai viste prima.

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GE

SUPER FX

SEI PRONTO PER SENSAZIONI FORTI? FINALMENTE IN ITALIA IL GIOCO CHE STA APPASSIONANDO L'AMERICA. STARWING, CON IL RIVOLUZIONARIO MICROPROCESSORE SUPER FX ELEVA IL TUO SUPER NINTENDO ALLA MASSIMA POTENZA. METTITI AL COMANDO, PILOTERAI LA TUA ABILITÀ IN UNA NUOVA DIMENSIONE!

Nintendo®
IL NUMERO UNO NEL MONDO

- NUOVA GRAFICA POLIGONALE AD ALTISSIMA DEFINIZIONE
- EFFETTI TRIDIMENSIONALI TOTALI
- EFFETTI STEREO CON VOCI SINTETIZZATE DEI PERSONAGGI E VERI RUMORI DELLE AZIONI
- CONTROLLO DEL GIOCO TOTALE E PIÙ FLUIDO
- 7 PIANETI DA ESPLORARE IN PIÙ DI 20 MISSIONI POSSIBILI

BIT GENERATION SUPER

Controlla che ci sia il marchio **GIG**, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.